MEGAFORCE

SATURN - MEGADRIVE - MEGA CD - 32 X - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA force

le 1er mer… SEGA

LA SATURN
se déchaîne à
1490 F

EXCLUSIF

18 PAGES
DE NOUVEAUTÉS
DÉMENTES
- Virtua Fighter Kids
- Dark Savior
- Virtua Cop 2
- Bug ! Too !...

Du Top pour la Megadrive
Prince of Persia 2 • Pinocchio • Pocahontas • Whizz • Power Piggs • X-Perts...

SONIC X-TREME
X-PLOSE LA SATURN

LES PREMIERES PHOTOS DE

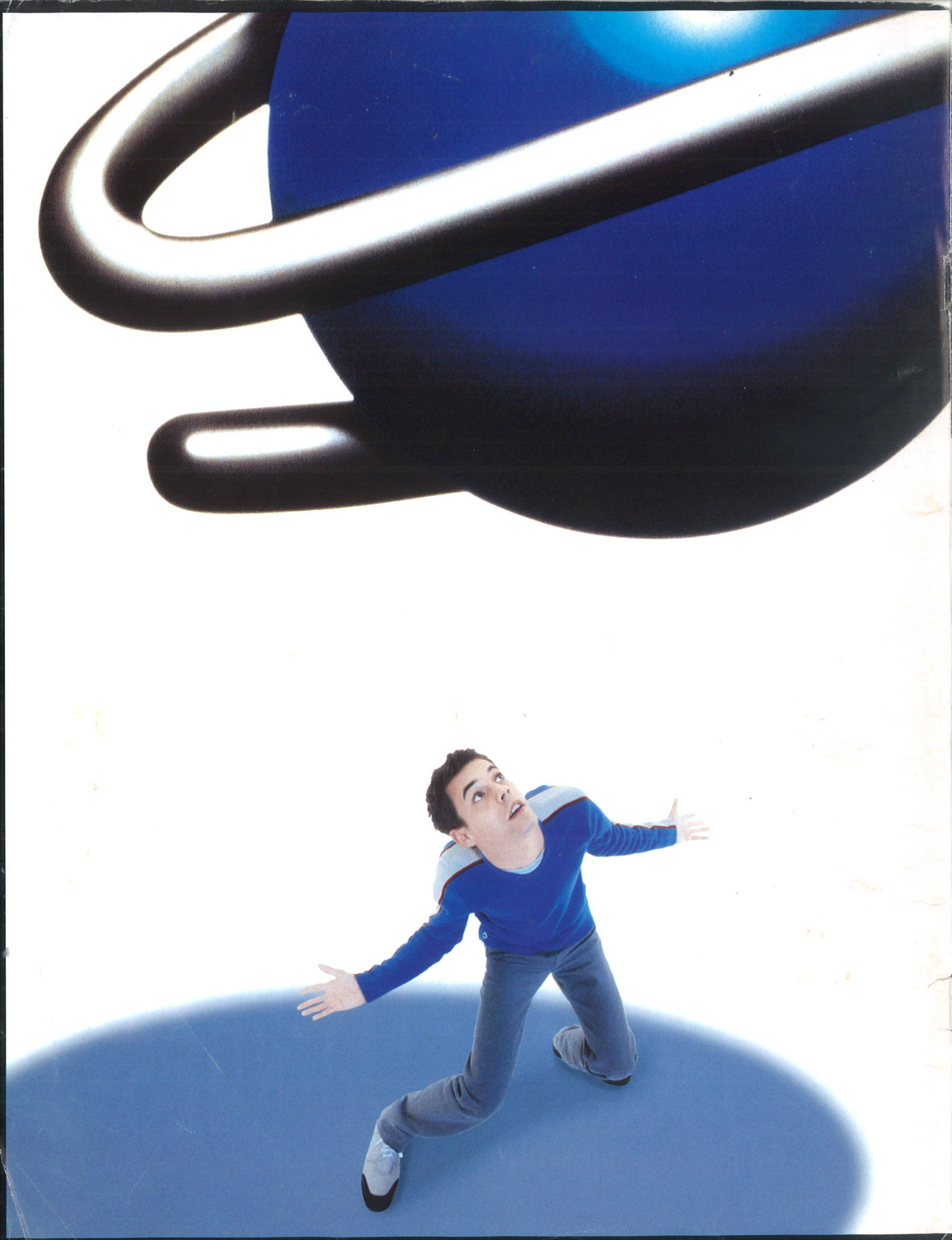
Heart of Darkness

LE JEU AU DÉVELOPPEMENT LE PLUS CHER DU MONDE

Saturn

T 4702 - 52 - 32,00 F

32 FF • N°52 • ÉTÉ 1996 • BELGIQUE : 210 FB • LUXEMBOURG : 210 FL • SUISSE : 10 FS • CANADA 8 $ (Can)



SEGA

Seule Saturn a autant d'influence sur vous.

Surtout à ce Prix :

1490 F*

Console Saturn + 1 manette + mémoire de sauvegarde intégrée.

* Prix TTC généralement constaté.

Les effets de Saturn sur l'être humain sont multiples : augmentation du taux d'adrénaline, déformation du visage par la vitesse, sueurs froides, écarquillement des yeux... Il n'y a que sur Saturn que l'on trouve autant d'expériences marquantes. Elles ont pour noms Virtua Cop, Sega Rally, Virtua Fighter II, Panzer Dragoon II, Euro 96, Wipe Out, Toshinden... La console Saturn a également une formidable capacité multimédia : elle peut lire les CD audio, les CD photo et les CD video (avec une carte MPEG). Ne sentez-vous pas déjà le pouvoir d'attraction de Saturn ?

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10** et sur minitel 36 15 Sega***. ** 2,23F/min *** 1,29F/min

SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP RÉEL.

McCANN -

SOMMAIRE

MEGA FORCE N° 52 - ÉTÉ 1996

L'E3, le plus grand salon de jeux vidéo du monde, qui s'est tenu du 16 au 18 mai dernier, a été très "éloquent". Si vous vous dirigiez chez Sony, qu'y voyiez vous ? Rien. De vagues resucées sans intérêt de jeux eux-mêmes assez peu trépidants. Seuls, les éditeurs tiers ont présenté deux produits un peu plus originaux. Chez Nintendo ? Toujours le même refrain : on est les meilleurs, on va éclater tout le monde. Résultat : sur le stand, quelques Nintendo 64 étaient disposées avec les jeux habituels que chacun connaît maintenant. Si tout le monde les connaît, ce même tout le monde n'est pas près d'y jouer, seuls trois titres étant disponibles avec la console, tous les autres étant progressivement retardés ou mis sous silence. Bref, pas de quoi s'affoler. Enfin, en allant chez Sega, on en prenait plein les yeux, sur un stand gigantesque : Nights, Sonic X-treme, Virtua Fighter 3, Virtua Fighter Kids, Sonic The Fighting Game, Heart of Darkness, Command & Conquer... Et encore, ManX TT, Daytona Championship Edition, Fighting Vipers, j'en passe, n'étaient pas dévoilés. Une conclusion s'impose donc : Sega est tranquille. Sega est tranquille car la guerre des prix déclenchée - vous savez tous maintenant que la Saturn coûte 1 490 francs - va très largement nuire à Nintendo qui s'apprête à lancer sur le marché une console d'un coût à peu près équivalent en Europe (plus élevé au Japon et aux États-Unis), mais sans CD-Rom et avec des jeux fort chers. Sans parler des problèmes techniques, logistiques et de marketing... Quant à Sony, le problème est autrement plus simple : seul, un jeu de Psygnosis a séduit sur sa console, et comme on sait maintenant que l'éditeur est en vente, on se demande qui viendra sauver la PlayStation de sa disette de jeux. De bons jeux. Car des médiocres et des mauvais, il y en a. Avec un concurrent croulant sous les problèmes financiers et techniques et un autre sans créativité, sans feeling ni imagination, Sega est donc dans la meilleure des postures qui soit. Enfin pour conclure, il a prouvé, avec la baisse de ses prix, que la Saturn, console d'élite, n'est pas élitiste. Elle est pour tous.

SCHMÜRZ.

le forum

COURRIER DES LECTEURS 6
EN DIRECT DE SEGA 8
NEWS/PREVIEWS 26
CONCOURS THE SUBSTITUTE 45
JEUX À VENIR 47
CONCOURS DOUBLE DRAGON 49
DERNIÈRES SORTIES 55
REPORTAGE : STREET RACER SATURN 56
WORK IN PROGRESS : HEART OF DARKNESS SATURN 60
INTRO TESTS 63
RÉCAPITULATIF DES ZAPPINGS 87
RUBRIQUE ON-OFF 88
RUBRIQUE MANGA 90
SONDAGE 94
BON DE COMMANDE ACTION REPLAY 95
RUBRIQUE ARCADE 96
RUBRIQUE OCCAZE 98
BON DE RÉASSORT 99
RUBRIQUE VIDÉO 100
BON D'ABONNEMENT 101
LES SECRETS DE MEGAFORCE : ASTUCES ET SOLUCES 102
PETITES ANNONCES 114

les previews

RAYMAN 2 SATURN 28
HERC'S ADVENTURE SATURN 32
PRINCE OF PERSIA 2 MEGADRIVE 35
PINOCCHIO MEGADRIVE 37
DECATHLETE SATURN 40
NIGHTS SATURN 42
WHIZZ MEGADRIVE 47
POCAHONTAS MEGADRIVE 51
LOST VIKINGS 2 SATURN 54

les nouveautes

NEED FOR SPEED SATURN 64
SHINING WISDOM SATURN 66
X-PERTS MEGADRIVE 68
OLYMPIC SOCCER SATURN 70
DISCWORLD SATURN 72
NHL POWERPLAY SATURN 74
POWER PIGGS MEGADRIVE 76
BUGS BUNNY GAME GEAR 78
METAL BLACK SATURN 79
ARCADE CLASSICS GAME GEAR 79
SLAM'N JAM 96 SATURN 80
THREE DIRTY DWARVES SATURN 82
CONGO SATURN 84
IRON STORM SATURN 86

Holydays oh Holydays c'est l'avion qui descend du ciel...

• MEGA FORCE est édité par MEGAPRESS, S.A. au capital de 250 000F. •
• 6, Bld du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex • Tél. : (1) 41 06 44 44 Fax : (1) 41 06 44 48 •
• Président : Xavier DEPORTAL • Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY •
• Rédacteur en chef adjoint : Laurent COTILLON • Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT • Direction Artistique : Dominique DESSEIGNE •
• 1re Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON • Secrétaire de Rédaction : Richard EL MESTIRI • Correcteur-réviseur : Éric BASSIN •
Maquette : Dom, Mireille GUÉRINEAU, Mika MANGA • Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI •
3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Illustrations des rubriques : Alain BERTRAND •
• Couverture : Michael CAMBOUR • Illustration de Couverture : Sonic Extreme © 1996 Sega / Heart of Darkness © 1992-96 Amazing Studios• Publicité : Isabelle Weill • Photogravure : PPO • Impression : JEAN DIDIER • Distribution : Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 • Vente au numéro : PRODIGE'S Tél : 40 54 03 08 . Terminal NMPP EBE
Ont collaboré à ce numéro : Julien MINIER, Emmanuel VILLALBA, Michaël COIFFIER, Pascal HENDRICKX, Alain MILLY, Pascal GEILLE, Louis HOUNG, Romuald MERDRIGNAC, Michel HOUNG, Marco VEROCAÏ (dit le Cochon Baveux) • Correspondant permanent aux USA : Tommy FRANÇOIS •

Get 27, la fraîcheur allongée.*

*Get 27 : Elaboré à partir de plusieurs variétés de menthe fraîche, se consomme frais sur glace, allongé d'eau fraîche.

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ, CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.

le courrier

Alors, heureux ? Les vacances sont là, et vous allez pouvoir passer vos journées à explorer l'univers de votre console, que ce soit une Game Gear, une Saturn, une Megadrive, un Mega-CD ou encore une 32X. Pis si vous y pensez, à l'occasion, écrivez-moi une bafouille, envoyez-moi une petite carte postale de Caracas ou Palavas (nettement moins exotique). Bref, du courrier, pour la rentrée, j'en veux 18 tonnes. C'est pareil pour les sondages, si vous voulez qu'on sache ce que vous aimez ou détestez. Et c'est un minimum. Alors profitez bien de la Saturn à 1490 F et bonnes vancances !

SCHMÜRZ

ERRATUM

Dans le numéro 51 de Megaforce, page 74, vous avez pu voir en bas de page une photo qui illustrait la Motion Capture. Nous avons toutefois omis de préciser qu'il s'agissait là d'une image des Studio Psygnosis, tirée d'Adidas Power Soccer. Nos excuses aux concernés.

Des jeux realises avec la carte Model 3 tourneront-ils sur Saturn ?

SALUT À TOI O GRAND SCHMÜRZ !

Je suis un fan de Mega Force. Même si ce magazine est très complet, j'ai quelques questions :

1) Virtua Fighter 3 sera-t-il adapté sur Saturn ?

Oh oui, il le sera ! Mais il faudra encore patienter de nombreux mois, puisque la version arcade n'est pas encore finie, et loin d'être sortie. Alors on ne va pas attacher la charrue avant les bœufs !

2) Des jeux réalisés avec la carte Model 3 tourneront-ils sur Saturn ?

Ben pour l'instant, c'est un peu délicat. Mais à l'avenir, et au vu de la puissance de la Saturn, je ne vois pas ce qui pourrait empêcher Sega d'adapter ses jeux Model 3 sur Saturn.

3) Dans Nights, pourra-t-on jouer à plusieurs ?

Eh non, ce n'est pas prévu pour.

4) DBZ sera-t-il adapté pour la Saturn européenne ?

Ben moi je dirais que oui, mais à chaque fois qu'on pose la question à Bandaï, la réponse est aussi floue qu'imprécise. Alors je ne sais pas précisément. Mais en tout cas, je trouverais carrément débile qu'ils ne le fassent pas rapidement, car sur un plan commercial, et même si je ne peux pas vraiment accrocher au jeu, ce serait le «carton plein». Remarquez, Bandaï est peut-être trop occupé à lancer sa Pippin, cette soi-disant console. Essayez, vous verrez, ça vaut le déplacement, et le rire, c'est bon pour la santé. Sérieux, leur console, c'est space…

5) Lunar et Albert Odyssey seront-ils traduits en français ou en anglais ?

En français, cela m'étonnerait vraiment beaucoup. Quand on voit qu'un titre comme Shining Wisdom reste en anglais, je ne vois pas pourquoi Albert Odyssey serait, lui, traduit. Je trouve d'ailleurs que c'est très bête. Les jeux d'aventure représentent un bon potentiel de vente et les joueurs en demandent. Franchement, les jeux vidéo, c'est quand même le seul marché où l'on peut trouver des demandes très fortes (en jeux de ce genre) et pas d'offre des éditeurs. Mais côté anglais, on devrait pouvoir trouver notre bonheur. En effet, Working Designs, qui a déjà racheté les droits de Shining Wisdom (c'est à eux que l'on doit cette version anglaise), a en plus pris en charge Lunar et Albert Odyssey. S'ils ne sortent pas en France, tu pourras sûrement les trouver en import US dans quelques mois.

Je vous félicite pour le super magazine que vous faites. Si vous pouviez me publier, ce serait super sympa. Sinon, pourriez-vous me répondre personnellement...

Sébastien, de Lury sur Arnon.

MORCEAUX CHOISIS...

1) J'ai lu dans un autre mag' qu'on pouvait bluffer la PSX pour lui faire lire des CD américains ou japonais. Je t'explique pas le procédé, tu dois connaître. Mais est-ce possible sur ma Saturn chérie ? ProSega Man.

Non, ce n'est pas possible. Mais la ruse marchait sur les 10 ou 20 000 premières PSX qui, bizarrement, pouvait être grugées. Mais maintenant, si tu l'achètes en magasin, tu auras une console qui ne pourra pas faire la manip'. Il reste l'adaptateur universel.

2) J'ai lu que la Saturn ne pouvait pas faire de la transparence, aucun effet de fumée… Et pourtant, la 3DO est capable d'en faire. Pourquoi une console aussi puissante ne peut-elle faire de tels effets ? Wilfrid de Villars les Dombes.

C'est une question d'architecture interne, et souvent, les programmeurs te diront ça. Mais c'est tout-à-fait possible, et Street Racer le prouve. Suffit que les programmeurs se donnent un peu de peine pour connaître la bête.

3) J'ai une dernière question un peu, euh… bon voilà : à quand des jeux de cul sur Saturn ? Pourquoi y en-a-t-il sur PC et pas sur ma console préférée ? Fabien de Champnier.

Attends, tu dois confondre : la Saturn, c'est fait pour jouer avec un paddle, pas avec Popol. Et puis, de toute manière, si des jeux de ce genre sont sortis, c'est vrai, c'est uniquement au Japon. Et c'est d'ailleurs fini, puisque Sega a décidé de bannir des logiciels Saturn tous les trucs osés. Ceux qui achetaient des canards japonais de jeux vidéo pour faire, euh… «mumuse», vont être bien déçus.

MONSIEUR,

Ça veut dire mon très cher et adoré Schmürz ?

Après lecture du numéro spécial Saturn, acheté seulement au mois d'avril, je vous demande par ce courrier où je pourrais me procurer les CD Portfolio. Car depuis, j'ai acheté pour mes enfants de 7 et 4 ans la Saturn équipée de la souris et de la carte MPEG ainsi que du CD Photo. Je suis entièrement satisfait de la polyvalence et de la facilité d'utilisation de la Saturn. Venant du monde PC, je peux vous dire que, même si mes deux enfants s'en servent très bien, j'ai passé plusieurs heures (jours) à le configurer pour eux. Donc, après de longues réflexions, je me suis lancé dans la plate-forme multimédia Saturn. Les CD Vidéo, et Photos, c'est OK, les jeux sont au top ; reste maintenant à trouver les fameux portfolios dont vous parlez dans le numéro spécial. Une petite suggestion : vous devriez parler dans votre revue Megaforce, des divers CDs que l'on trouve dans le commerce, surtout pour des personnes comme moi, qui s'intéressent de temps en temps à autre chose que des jeux.

P.S. : Je joue même à 40 ans, et je m'éclate complètement. Autre chose : j'étais encore il y a peu de temps technicien de maintenance PC et réseaux. J'ai laissé tomber pour des problèmes de santé, mais le cœur y est toujours.

Georges d'Albi.

Bon, j'espère que pour la santé ça se passe mieux, et que ça va s'arranger. Je suis heureux de voir que vous profitez pleinement des capacités multimédia de la Saturn, qui c 'est vrai, et on aurait parfois tendance à l'oublier peut faire plein de choses. Renseignements pris auprès des éditeurs, il semble que les CDs Portfolio (dédiés à des peintres, écrivains…) soient disponibles dans les rayons multimédia des magasins genre FNAC, Virgin ou autres boutiques du même genre. Voyez également auprès des organismes de vente par correspondance qui, pour certains d'entre eux, peuvent fournir de tels articles.Quant à chroniquer les CDs , noud y penserons et y prêterons plus attention.

des lecteurs

O VÉNÉRÉ PETIT ETRE BLEU ET TRES CHER SCHMÜRZ !

Je suis depuis janvier l'heureux possesseur d'une Saturn et j'ai quelques questions à te poser.
1) Je suis fan des jeux «Doom-like», et je remarque que sur Saturn ils sont nombreux. Mon anniversaire étant au mois de juin, je me demande s'il faut que j'achète Alien Trology ou que j'attende la sortie de Doom, ou alors celle de Dawn of Darkness, ou encore celle de Space Hulk... Conseille-moi.
D'abord, Space Hulk est beaucoup plus stratégique que Doom, puisque tu diriges plusieurs soldats. L'action n'y a que très peu de place. Cela dit, c'est quand même un bon jeu. Pour le reste, et même si aucun de ces jeux n'est sorti, tout dépend un peu de toi. Alien Trilogy est très bien fait, mais je préfère l'ambiance Doom à Alien. Cela dit, ils sont tous les deux très bons. Quant à Dawn of Darkness, il offre plusieurs avantages : regarder et tirer en haut ou en bas, les niveaux sont très, très grands, et le joueur peut diriger lui aussi une équipe, sans que la partie «gestion» n'intervienne trop lourdement. Moi je pencherais plus pour ce dernier ou Doom.

2) Quel sera environ le prix de l'extension Internet pour Saturn et celui du clavier ?
Le kit sera vendu 199,95 $ aux USA, soit environ 1050 francs. Quant au clavier, aucun prix n'est encore annoncé.

3) Les jeux de course de voitures sont eux aussi nombreux. J'ai vu dans le numéro 49 la preview du jeu Need For Speed. Connaissant la qualité de ce jeu sur PlayStation, sera-t-il sur Saturn à la hauteur de Daytona USA ou de Sega Rally ?
N4S (Need for Speed) est un très bon jeu, qui, comme sur PlayStation, tire surtout sa force de son mode deux joueurs, très fun. Cela dit, s'il peut rivaliser un peu avec Daytona, il est encore loin de Sega Rally. Mais il est le seul à permettre de piloter sur de vraies routes, avec des emmerdeurs qui roulent lentement en plein milieu.

4) Pareil pour les jeux de foot, en prenant les jeux à paraître, quel est pour toi le plus attrayant et le plus repoussant ?
Graphiquement, Euro 96 casse la baraque, mais la jouabilité n'est pas l'une des plus merveilleuses du moment. Olympic Soccer, c'est tout l'inverse : c'est le plus maniable de tous les jeux de foot sortis et à venir. Même Worldwide Soccer 97, pourtant très bien (sortie en novembre) n'est pas aussi maniable, surtout à cause du manque de vitesse. Quant au pire, il s'agit, mais c'est strictement personnel, de… Fifa 96. Eh oui, il y a les pour et les contre. Moi, je ne peux pas encaisser la maniabilité, les accès-disques, l'animation saccadée et tout et tout. D'autres te diront peut-être qu'on a plein de sensations, mais moi, je les attends toujours, les sensations. Disons que pour l'instant, mon préféré, jouabilité oblige, est Olympic Soccer.
Voilà, c'est tout. Si tu ne me publies pas, peux-tu au moins me répondre car je suis vraiment déboussolé.
Vincent de Lyon.

CHER SCHMÜRZ,

1) Est-il possible de se procurer quelque part le «Sega 3D Game Library», le guide du développeur de jeu 3D sur Saturn, que l'on aperçoit dans le Mega Force 41 page 77 ?
Pas de problème. Envoie une lettre à l'adresse suivante : Sega Japon / À l'attention du Président / 1526 Badaboum Shiro / Haneda / Japon. Non mais, tu crois pas qu'ils vont te filer ça comme ça ? C'est uniquement pour les développeurs qui ont reçu l'OS 2, et à ma connaissnace, ils sont triés sur le volet. Alors Crappy ou non, délirant ou non, je crois que tu peux faire une croix sur tes projets de développement. Pis d'abord, qu'est-ce que tu voudrais en faire ? Le filer à Sony ? Le brancher sur ton minitel ?

2) Resident Evil et Ennemy Zero sont-ils prévus sur Saturn ?
Pas à ma connaissance.

3) Les CD-audio commencent de plus en plus à avoir des images, voire des courts films intégrés, et lisibles par des Mac ou des PC. Peut-on espérer que ces images soient lisibles par la Saturn ?
Oui, la Saturn est compatible avec les CD+G et les CD+EG. C'est eux, les fameux CD avec des images qui bougent qu'on voit pas et où qu'y a plein de bruits qui bougent dans ta tête.

4) Vu les accords Sega PC, concernant les développements des jeux, le Mega PC, pourra-t-on un jour voir les CD-Rom faits pour PC tourner sur Saturn ?
Non, non et non ! Si on te laissait faire, t'irais fouiller dans les tiroirs de l'AM#3, dépouiller l'OS2 et transformer la Saturn en micro-ondes. Mais t'es pas tenable toi !
Scrappy de Malzeville.

MORCEAUX CHOISIS...

4) Comment s'abonner à Mega Force pour 3 ou 4 ans ? Julien.
En renvoyant le coupon d'abonnement avec un chèque chaque année.

5) Dois-je absolument acheter la Back Up Memory lorsque la pile au lithium est morte pour sauvegarder les données ? Puis-je remplacer la pile quand la console est allumée au lieu d'acheter la Back Up ? Julien.
Bonne question, car la pile étant dotée d'une durée de vie de 2 à 3 ans et la Saturn étant sortie en France en juillet 95, on ne s'était pas encore posé le problème... Après expérimentation en direct-live, dans un caisson de décompression et revêtus d'une combinaison isolante, nous pouvons te dire qu'il suffit de garder ta Saturn branchée sur le secteur après l'avoir arrêtée (Power off) et d'utiliser un petit objet non métallique pour déclipser ta pile usagée et la remplacer par une neuve. O miracle, les données précédemment sauvegardées (config, parties...) sont toujours là !

19 Démos

sur 1 CD SEGA SATURN
Jouez avec :
SEGA RALLY, BUG!, WORLD SERIES, BASEBALL, CLOCKWORK KNIGHT 2

Vous ne trouvez plus ce HORS-SÉRIE chez votre marchand de journaux ?
Vous pouvez encore le commander.

BON DE COMMANDE
À découper ou à recopier et à envoyer avec votre réglement sous enveloppe affranchie à :
CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT PLAYMAG, 92/98 BOULEVARD VICTOR HUGO, 92115 CLICHY CEDEX

Je commande le **Spécial Saturn** au prix de : 45F l'unité (France/Étranger-port compris)

Nom..... **Prénom**.....

Adresse.....

.....**Age**.....

Code Postal.....**Ville**.....**Pays**.....

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de **PLAYMAG**

En direct de SEGA

EXCLUSIF !

Ce n'est pas parce que le sieur Fuji Naka, le créateur de Sonic, s'est tourné vers Nights, que Sonic est tombé dans les oubliettes. Loin de là ! Vous voulez une preuve ? Pas difficile. Voilà, en exclusivité, rien que pour vous, les dernières infos et images de ce jeu surprise, mais pourtant très demandé. Et croyez-moi, une bombe se cache dans ce jeu.

VOILÀ LA FAMEUSE SPIN SLASH, NOUVELLE ARME DÉVASTATRICE DE SONIC. UN PETIT COTÉ AGRESSIF INHABITUEL POUR CE HÉROS.

SON

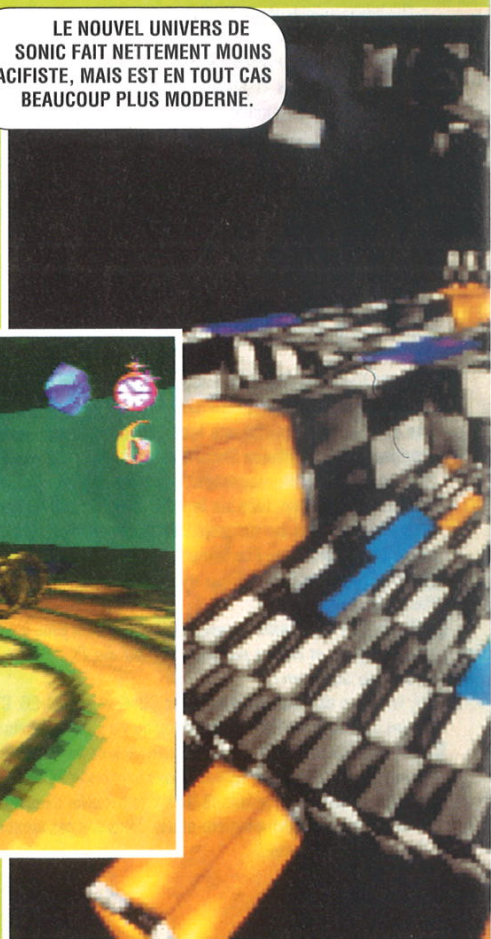
3 D D

Sonic, Sonic 2, Sonic 3, Sonic Spinball, Sonic et Knuckles, Sonic Triple Trouble, Sonic Labyrinthe... Des jeux avec pour héros Sonic, je pourrais vous en citer encore quelques-uns. Mais jusqu'à aujourd'hui, notre hérisson bleu favori n'était jamais venu visiter la Saturn. Il nous a en effet confié que des devoirs l'appelaient ailleurs, mais qu'à partir de maintenant, il faudrait compter sur et avec lui. Et pour fêter son retour, un petit lifting s'est imposé. Un travail en profondeur, comme vous allez le voir...

ROBOTNIK VS SONIC

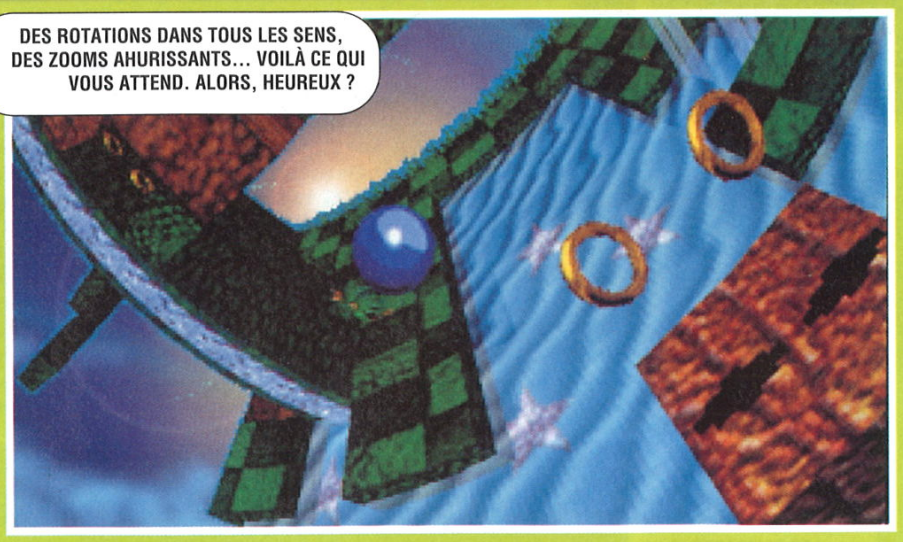
Sonic vit toujours sur sa planète de Mœbius. Oui, Mœbius, comme le génial dessinateur français. C'est ici même qu'il rencontra, il y a plusieurs années, le Dr Robotnik qui allait, par la suite, devenir son pire ennemi. Oui oui, au début, les deux personnages s'entendaient plutôt bien. Mais pris de folie, le savant que vous connaissez par cœur décida de voler les Sept Émeraudes du Chaos maintenant l'ordre sur l'île. Un peu à l'image de Bip Bip et du Coyote, il usa de mille stratagèmes et inventions pour assouvir sa soif de domination. Mais Sonic l'en empêcha toujours. Qui sait si aujourd'hui il ne va pas y parvenir ? Sonic va donc partir à travers 15 niveaux de folie. Et faites-moi confiance. Sonic X-Treme s'annonce 200 % fou.

TOUT AU COURS DU JEU, VOUS RENCONTREREZ DES ENNEMIS PLACÉS PAR ROBOTNIK.



LE NOUVEL UNIVERS DE SONIC FAIT NETTEMENT MOINS PACIFISTE, MAIS EST EN TOUT CAS BEAUCOUP PLUS MODERNE.

LA COURSE AUX ANNEAUX REPART. LE PRINCIPE RESTE LE MEME : 100 ANNEAUX VOUS VAUDRONT UNE VIE.



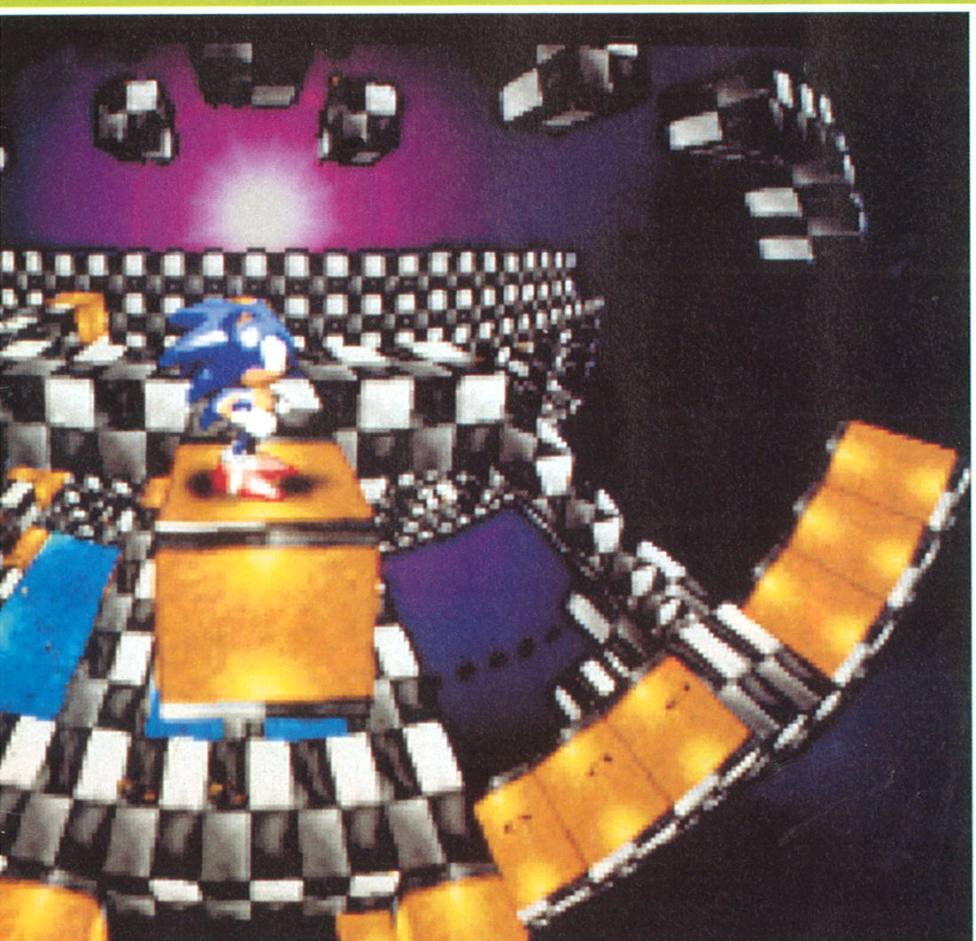
DES ROTATIONS DANS TOUS LES SENS, DES ZOOMS AHURISSANTS... VOILÀ CE QUI VOUS ATTEND. ALORS, HEUREUX ?

SATURN/SONIC = 360°

Pour lancer Sonic sur Saturn, il fallait obligatoirement innover, créer des merveilles graphiques, et, comme d'habitude, le jeu le plus rapide qui soit. Pour cela, rien de mieux que la 3D. Sonic va donc évoluer dans un univers en trois dimensions, avec textures et tout et tout. Fini le plaisir des loopings en 2D. Acclamons les loopings à 360° ! Ce n'est pas tout ! À quoi servirait la 3D si elle ne permettait pas d'aller où bon vous semble ? C'est pourquoi Sonic sera entièrement libre dans son univers. Libre avec un grand L. D'ailleurs, pour vous aider à évoluer, vous pourrez vous servir des

IC X-TREME

E PLAISIR



boutons latéraux, qui effectueront des rotations en toute fluidité. Chaque détail technique a été pris en compte, et tout a été peaufiné. C'est du boulot au petits oignons, comme vous pourrez le voir : les graphismes sont fins, détaillés, et rien n'a été omis : on voit les anneaux au travers des cristaux, le reflet de Sonic est ultra fidèle... Même si le jeu n'est pas terminé, loin de là, on peut déjà se rendre compte que la gestion d'une telle 3D n'handicape

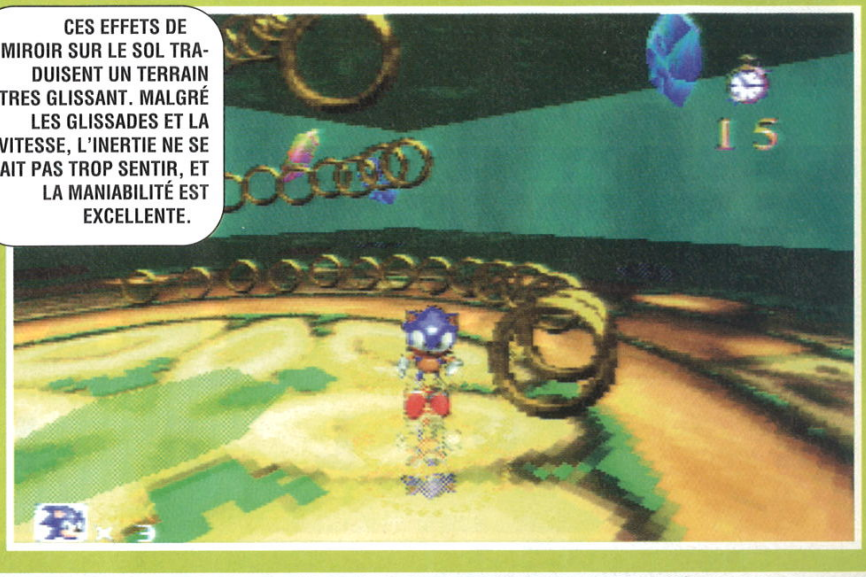
LA RAPIDITÉ RESTE L'UNE DES FORCES DE SONIC : DE TOUTES LES CONSOLES QUE J'AI VUES, DE TOUS LES JEUX SORTIS QUE J'AI PU ESSAYER, SONIC EST LE PLUS SPEED D'ENTRE TOUS. ET EN PLUS, LA MANIABILITÉ RESTE EXEMPLAIRE.

En EXCLUSIF !

pas la Saturn qui, en plus de fournir une 3D texturée super fluide, permet à Sonic d'être plus rapide que jamais. La vitesse est véritablement époustouflante, à tel point qu'on se demande si Sonic ne s'est pas fait une platrée de vitamines avant de venir. C'est «époustoulirant». Vous aurez donc tout loisir de sauter à des hauteurs inimaginables, de récupérer les inlassables anneaux et autres items qui vous feront gagner des vies, des boucliers...

UN COUP DE JEUNE POUR SONIC

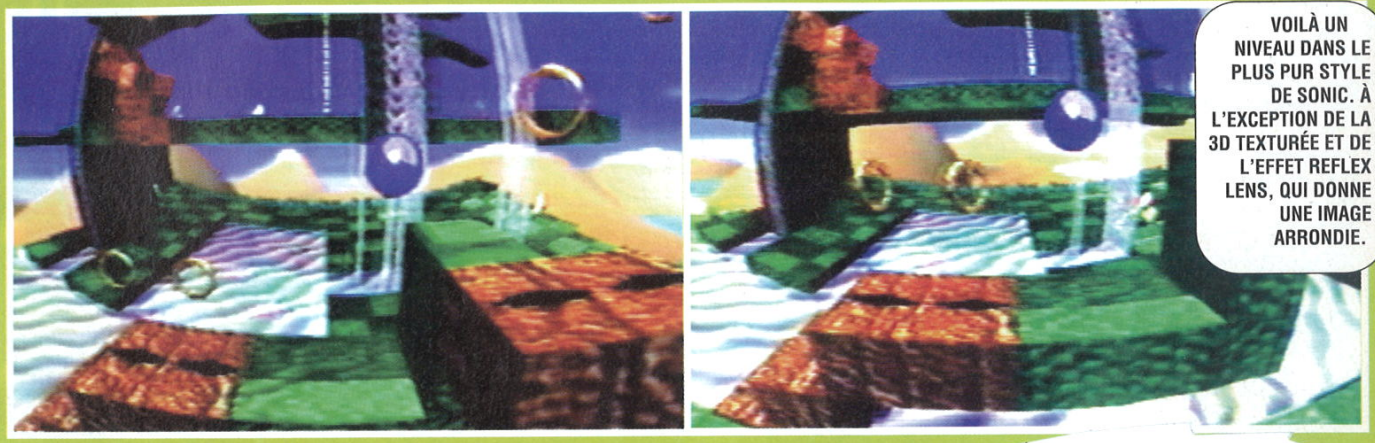
Et Sonic dans tout ça ? Il est en pleine forme. Ses vacances prolongées lui ont même valu d'acquérir de nouveaux pouvoirs. Outre son attaque habituelle (Sonic se met en boule et envoie balader tous ses ennemis), notre fameux hérisson dispose désormais de deux attaques supplémentaires. La première est le Spin Slash : Sonic se met en boule, comme à l'accoutumée, mais là, ses pics naturels ressortent, et sont encore plus dévastateurs que tout. C'est super efficace. Son autre pouvoir est, lui, beaucoup plus énigmatique. Vous savez que Sonic récupère des anneaux, mais saviez-vous qu'il peut aussi s'en débarrasser (sans être touché par un autre personnage du jeu) ? Effectivement, en appuyant sur un des boutons de la manette, vous pouvez lâcher autant d'anneaux que vous le voulez : tout dépend du temps pendant lequel vous maintenez enfoncé le bouton. La version révélée ne permet pas précisement de dire l'utilité de ce pouvoir, mais c'est en tout cas une nouveauté de taille. Sur le plan graphique, une partie des niveaux garde l'esprit qui a fait le succès de Sonic, avec ses rampes, sa décoration cubique, ses couleurs vives... Mais des zones telles que la jungle ou les lacs de lave ont bénéficié d'un nouveau look, plus 3D, plus 32 bits.



CES EFFETS DE MIROIR SUR LE SOL TRADUISENT UN TERRAIN TRES GLISSANT. MALGRÉ LES GLISSADES ET LA VITESSE, L'INERTIE NE SE FAIT PAS TROP SENTIR, ET LA MANIABILITÉ EST EXCELLENTE.

LE PASSAGE DANS LA LAVE EST L'UNE DES NOUVEAUTÉS DU JEU. CETTE SÉQUENCE EST SPECTACULAIRE, MAIS JE NE SAIS PAS SI VOUS AUREZ LE TEMPS D'ADMIRER LE PAYSAGE, SOUS PEINE DE VOIR LE FOND DE VOTRE CALEÇON BRUNIR. À CAUSE DU FEU, BIEN SUR...

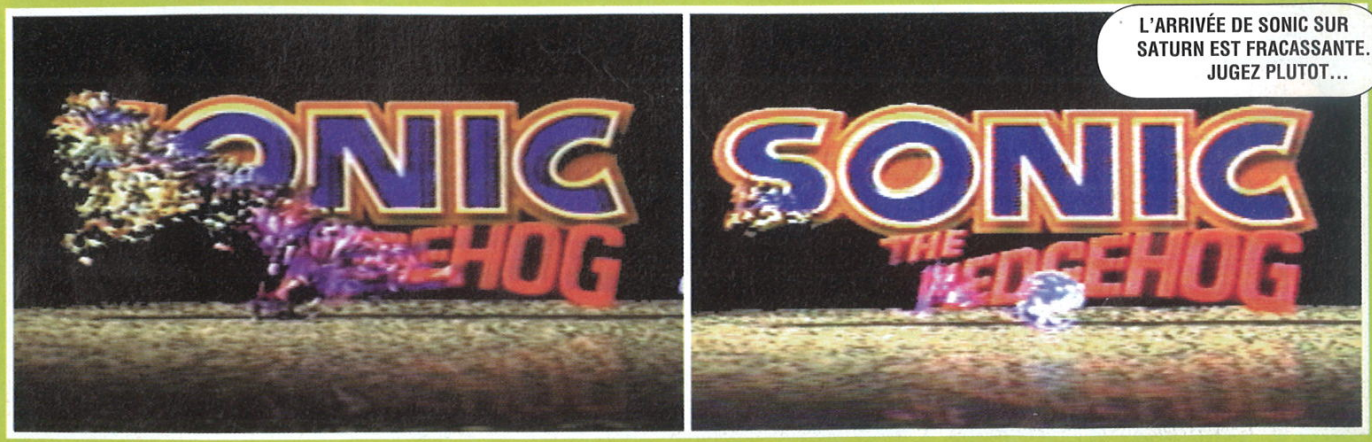
VOILÀ LE TYPE MÊME DE NIVEAUX BONUS QUE VOUS DÉCOUVRIREZ DANS SONIC X-TREME.



VOILÀ UN NIVEAU DANS LE PLUS PUR STYLE DE SONIC. À L'EXCEPTION DE LA 3D TEXTURÉE ET DE L'EFFET REFLEX LENS, QUI DONNE UNE IMAGE ARRONDIE.

LA MASCOTTE DE SEGA ARPENTERA EN TOUT 15 NIVEAUX.

Par exemple, certaines utiliseront l'effet Reflex Lens, qui donne l'impression que les décors sont contenus dans une sphère. En somme, c'est une future grande production qui s'annonce à nous. Un nouveau Sonic, ça ne se refuse jamais. En tout cas pas chez nous... Vivement novembre prochain !



L'ARRIVÉE DE SONIC SUR SATURN EST FRACASSANTE. JUGEZ PLUTOT...

SONIC X-TREME

3 D DE PLAISIR

EXCLUSIF !

Virtua Cop, vous le connaissez déjà. C'est le shoot'em all le plus connu au monde. Et sa suite est toute aussi fameuse... Pas une salle d'arcade, pas une petite auberge ou cantina paumée des fins fonds du Mexique qui ne possède pas SA borne Virtua Cop 2, avec son flingue. Mais il est vrai qu'avoir une borne d'arcade chez soi, ce n'est pas permis à tout le monde. C'est pourquoi nous ne bénirons jamais assez les dieux pour nous avoir envoyé ce présent : Virtua [illegible].

VI

L'INSPECTEU

[illegible] sortiez [illegible] hiberna- [illegible] encore [illegible] eau venu [illegible] enchan- [illegible] tout de [illegible] plus probable, vous connaissez sans doute le principe de ce jeu. Cela dit, et pour ceux qui se trouvent dans le premier cas, je vais tout de même revenir sur deux ou trois points essentiels.

PLUG AND PLAIE

Loin d'être le logiciel le plus pacifiste du monde, Virtua Cop peut tout de même se targuer d'être moral. En effet, quoi de plus normal que de voir deux policiers, ou même un seul, se lancer à l'assaut de truands, terroristes, et autres malfaiteurs de l'humanité ? C'est donc dans la peau d'un serviteur de l'ordre que vous agirez. Vos seules armes sont un calibre 45 mm, une belle bête, comme dirait Kharmo, un chapelet pour les prières, et des réflexes. Dans une ville gangrénée par la pègre, vous vous déplacerez, et alignerez tous les garnements qui se présenteront à vous. Mais attention car même équipé d'un gilet pare-balles, il suffira de quatre impacts de balle pour que vous ayez droit à la Médaille du Mérite à titre posthume. Les terroristes, et autres gangsters que vous éliminerez seront désignés par une cible. Bleue lorsqu'elle vient de locker l'individu, elle vire au rouge pour vous signaler qu'il va tirer. À partir de ce moment-là, c'est

GARE AUX CIVILS, SURTOUT DANS LA COURSE POURSUITE EN VOITURE.

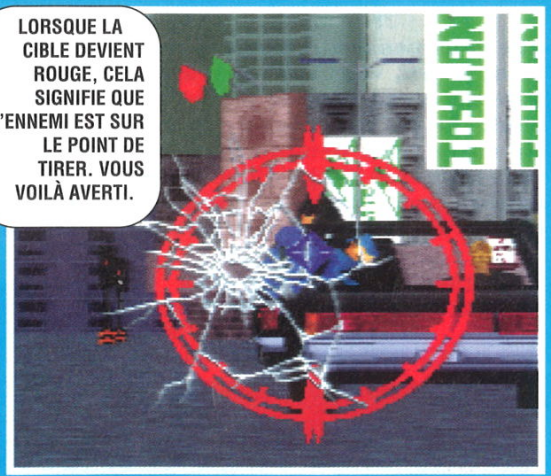
LES ENNEMIS POURRONT APPARAITRE LOIN DE VOUS MAIS AUSSI JUSTE SOUS VOTRE NEZ.

une guerre des nerfs que vous livrerez, car des ennemis arriveront de partout. Ce sera donc à vous d'avoir les bons gestes. De plus, ces coyotes arriveront de partout : planqués derrière un camion, derrière un mur, une fenêtre, ou pire : derrière un otage, qui effrayé vous implore de ne pas tirer. S'il savait le pauvre, que je tremble comme Jeanne Calment en manque de tisane, il perdrait moins de temps à m'implorer et le sacrifierait à prendre contact avec St Pierre. Mais il faut que vous sachiez, jeunes béotiens, qu'un otage de moins signifie pour vous 25% d'énergie en moins. Enfin, dernier piège à éviter : la panne de cartouches. Votre flingue a une capacité de stockage très faible, c'est à dire 6 balles. C'est léger pour occire 258 terroristes à la minute je sais, mais ne vous inquiétez pas. Vous pouvez recharger ad libitum votre pistolet, mais sachez le faire au bon moment. Inutile d'attendre que le barillet soit vide. La règle à retenir sera donc : un tir, un rechargement. Pigé les mecs ?

ON A VOLÉ LES BIJOUX

RTUA COP 2

R HARRY NE RENONCE JAMAIS

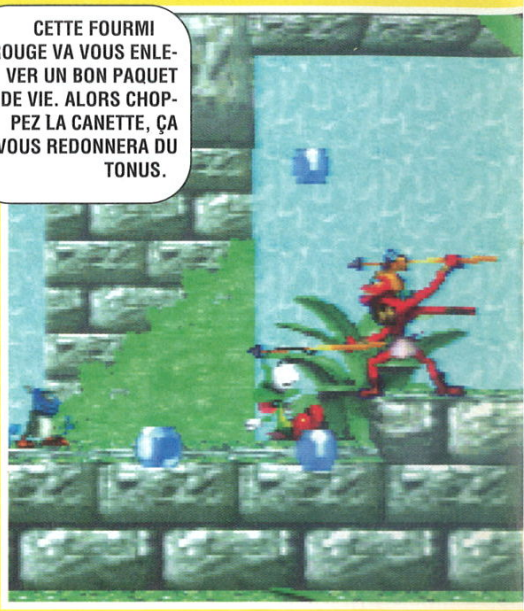


LORSQUE LA CIBLE DEVIENT ROUGE, CELA SIGNIFIE QUE L'ENNEMI EST SUR LE POINT DE TIRER. VOUS VOILÀ AVERTI.

DE LA CASTAFIORE

Après avoir quitté Virtua Cop 1 sur un combat avec un hélico et dans des carrières, vous vous retrouverez dans une ville C'est comme ça que vous découvrirez qu'une bijouterie est en train de se faire braquer. Immédiatement alerté, vous débarquerez sur les lieux, et là c'est parti : fusillade, cris des otages, alarme stridente, bris de verre... Le tout sera suivi par une course-poursuite en voiture au cours de laquelle vous devrez être de la plus grande agilité. Et voilà comment débutera ce deuxième épisode de Virtua Cop 2. Sur un plan technique, les différences ne sont pas gigantesques. mais la fluidité et la 3D précalculée seront toujours aussi bonnes. Enfin, sachez que le jeu vous permettra également de récupérer des armes, soigneusement cachées dans les décors (caisses, poubelles...). Compatible avce le gun infra-rouge et permettant de jouer à 2, voilà qui devrait réveiller l'Harry qui est en vous.

EXCLUSIF !



CETTE FOURMI ROUGE VA VOUS ENLEVER UN BON PAQUET DE VIE. ALORS CHOPPEZ LA CANETTE, ÇA VOUS REDONNERA DU TONUS.

Depuis le lancement de la Saturn, Bug est une véritable référence. Vous pensez... Cet insecte est le héros du premier jeu de plates-formes véritablement en trois dimensions. Si certains autres softs se disent eux aussi en 3D, vous savez aussi bien que moi que jusqu'à présent, il est le seul vrai jeu du genre. Ce qui lui a valu son succès ? L'innovation, l'humour, une réalisation hors du commun... Alors il est bien évident qu'il eût été dommageable d'apprendre la préparation de Bug ! Too ! et de passer à côté.

BUG

BUG !

Depuis plusieurs mois couraient des rumeurs persistantes, de celles qui font penser au chewing-gum sous la chaussure : une suite à Bug ! était en cours de préparation. D'abord baptisée Bug ! Deux !, son nom définitif devait finalement être Bug ! Too !. Et lorsque le jeu sera lancé dans votre console, vous comprendrez immédiatement pourquoi.

TRIPLE BUG

Le jeu lancé, vous vous retrouvez sur le menu de départ. Avec vos petites mains pleines de doigts fébriles, appuyez sur Start : alors que vous pensiez débuter directement le jeu, vous voilà nez à pixel avec un écran pour le moins inattendu. Le jeu vous propose de choisir entre trois personnages. Non, vous n'êtes pas l'objet d'une hallucination : Bug ! Too ! vous propose bel et bien de jouer avec plusieurs personnages. Et croyez-moi, ils valent le détour. Le premier d'entre eux est Bug. Lui, vous le connaissez : avec ses deux antennes vissées sur le crâne, sa peau verte et ses grands yeux, il est devenu une vedette. C'est peut-être, d'ailleurs, ce que se sont dit les programmeurs lorsqu'ils ont

COMME DANS LE PREMIER ÉPISODE DE BUG, VOUS DEVEZ RÉCUPÉRER DES PIECES QUI VOUS PERMETTRONT D'ATTEINDRE LES NIVEAUX BONUS.

LES PERSO' SONT TOUJOURS MODÉLISÉS, ET DE FORT BELLE MANIERE.

conçu le deuxième personnage. Eh oui, ce n'est autre que Bug soi-même, mais version Patrick Juvet années 70. Ou Jackson Five, si vous préférez. Bug a en effet une perruque «afro» sur la tête, il est chaussé de tatanes à semelles compensées, porte un pantalon moulant en satin violet, et a une démarche carrément «swing». Bref, il n'y pas que chez Boris que la soirée soit disco. Enfin, le troisième personnage est complètement différent. Il s'agit d'une espèce de limace à tête plus ou moins canine. Entièrement dénudée, la bestiole se déplace en exécutant des petits sauts, ce qui donne une maniabilité étrange, mais à laquelle on s'habitue vite. Bref, il y a trois façons de suivre le jeu, même si a priori le choix du personnage principal n'influe pas sur l'ordre des niveaux ni même sur leur look. La seule différence réside donc dans le personnage. Mais croyez-moi, cela change la façon de jouer du tout au tout.

D'INGÉNIEUSES INNOVATIONS

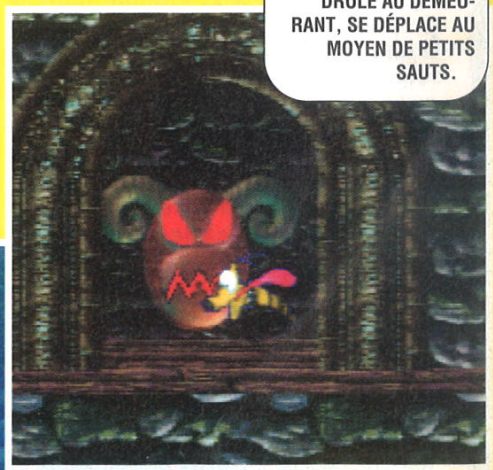
Jouer avec trois personnages, c'est cool. Mais s'ils ont exactement le même comportement que dans la première version de Bug, on peut à juste titre penser que les programmeurs ont poussé un peu loin le bouchon. Mais je vous rassure tout de suite : ils n'ont pas abusé, et des innovations, il y en a. Ceux d'entre vous qui ont joué à Bug premier du nom se souviennent très certainement d'un passage au cours duquel l'insecte devait sauter de bulle en bulle. J'en connais, des nerfs, qui ont lâché ici. C'est pourquoi, afin d'éviter d'avoir de nouveau de très nombreux dépressifs sur les bras, les programmeurs ont donné aux trois personnages principaux la possibilité de planer après un saut. Un peu à la manière de Rayman avec sa houpette, Bug, lorsqu'il a sauté, peut ralentir sa chute et ainsi atteindre des plates-formes inaccessibles en temps normal. Le tout bien sûr dans un humour délirant : Bug enchaîne les mouvements de brasse, sa doublure Boris les gesticulations genre Claudettes et la limace fait l'hélicoptère avec ses antennes. Bref, c'est plutôt bonne ambiance. Mais ce n'est pas tout. Pour donner plus de rythme au jeu, il vous est maintenant possible de courir. En appuyant sur un bouton, vous pouvez voir Bug gambader la tête haute et le sourire jusqu'aux oreilles, Boris trotter allègrement, ou encore la limace, tête en bas, se servir de ses antennes comme de jambes. Voilà deux nouveautés qui, croyez-moi, modifient considérablement le jeu. D'autant que vous disposez d'armes dès le début. Vous crachez en effet une étrange substance verte qui a pour effet de faire disparaître votre adversaire. Adversaire fort bien réalisé d'ailleurs...

! TOO !

TOO ! MUCH !

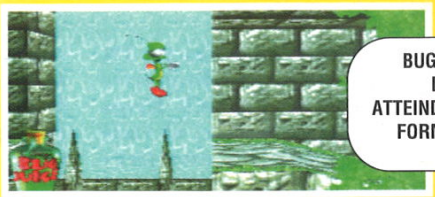
NE CHERCHEZ PAS À RÉCUPÉRER CES CRISTAUX CAR LES LANCEURS DE FLÉCHETTES VIENDRAIENT VOUS «PERCER LE FONDEMENT» SANS AUCUNE HÉSITATION.

CETTE ESPECE DE BESTIOLE, ASSEZ DROLE AU DEMEURANT, SE DÉPLACE AU MOYEN DE PETITS SAUTS.



ÇA, C'EST DE LA PHOTO ! PAS FACILE DE REPÉRER LES PIEGES DANS CE BROUILLARD.

EN EXCLUSIF !



BUG EST CAPABLE DE PLANER POUR ATTEINDRE DES PLATES-FORMES ÉLOIGNÉES.

POUR BATTRE UN ENNEMI, VOUS POUVEZ LUI SAUTER SUR LE CRANE OU VOUS SERVIR DE VOTRE ARME.

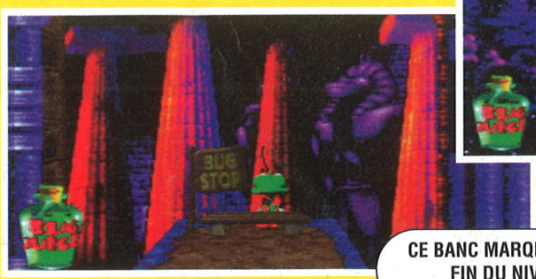
TROIS HÉROS POUR UN SEUL JEU : QUI DIT MIEUX ?

3D DE GÉNIE

Bug n'a pas renié ses origines. Toujours en 3D, il a bénéficié de notables améliorations. Par exemple, les décors de fond sont beaucoup plus présents et leur Clipping est nettement moins prononcé. Du moins devrait-il l'être... En dehors de ça, Bug peut toujours marcher la tête en bas, ou... parallèle au sol. Il lui arrive même, tout comme Sonic, de s'engouffrer dans de grandes spirales. Dans ces moments-là, la ligne d'horizon s'incline pour mieux vous restituer les sensations. C'est du plus bel effet, et bien que le jeu ne soit pas terminé, le résultat, lui, est déjà très convaincant. Quant aux ennemis, ils sont eux aussi très bien conçus. Modélisés de A à Z, comme dans le premier épisode, ils sont en tout cas d'une grande variété : cela va de la momie à la larve, du monstre sanguinaire aux taureaux en passant par les Indiens. Ajoutez à tout ça une montagne de zooms, des tonnes de boss, des niveaux d'une grande profondeur et d'une non moins grande variété (cimetières, pyramides, désert, jardins, maisons hantées, Voie lactée...), des passages secrets à foison, et vous obtenez Bug ! Too ! un jeu qui va faire mal.

LA 3D ZOOME EN FONCTION DE L'ACTION. C'EST SUPER-FLUIDE, ÇA BOUGE BIEN... BREF, LA SATURN DÉMONTRE SES CAPACITÉS EN MATIERE DE 3D.

NOUVEAUTÉ DU JEU : VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE COURIR. DEUX AVANTAGES : ÉVITER DE PERDRE DU TEMPS INUTILEMENT, MAIS SURTOUT PRENDRE DE L'ÉLAN POUR FRANCHIR DE GRANDS GOUFFRES.



CE BANC MARQUE LA FIN DU NIVEAU.

BUG ! TOO !

BUG ! TOO ! MUCH !

NOUVEAUX MAGASINS

AVIGNON - 29, rue des Fourbisseurs (nouvelle adresse rue piétonne)
TROYES - 34, rue du Gl. Saussier
LILLE - 41, rue de la Clé
MONTPELLIER - 27, rue Saint Guilhem
MELUN - 14, Av. du Gl. De Gaulle
POINTE A PITRE - Angle des rues Abbe Grégoire & Jean-Jaures
MOULIN - rue des Coutelliers
LE PUY EN VELAY - 16 Bd Saint Louis
FORT DE FRANCE - 10 rue Joseph Compère
MONT DE MARSAN - centre ville

OUVERTURES PROCHAINES PERPIGNAN - MENTON - REIMS - AUBERVILLIERS - MEAUX ARLES - LIMOGES - ANTIBES - TARBES

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN

SEGA SATURN

console SATURN et un pad"

1490,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Olympic soccer - Shockwave - Road Rash
Need For Speed - Olympic Games Vol.1
Virtua Golf - Destruction Derby

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

PLAYSTATION

PlayStation

Console PLAYSTATION & un Pad + 1 CD de demo

1490,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Space Hulk - Formula One - Fade to Black
Gunship - Resident Evil - Virtua Golf
Int Track & Field

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !

l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans Indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Jeux d'occasion SATURN et PLAY STATION à partir de

99,00 Frs

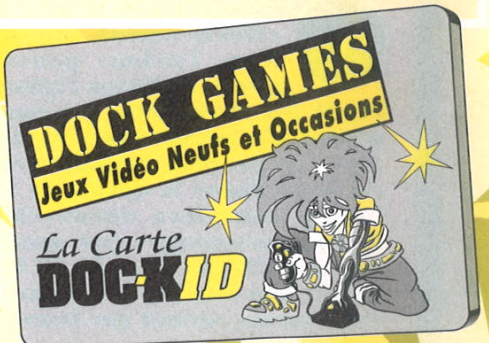
Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

Console NINTENDO 64 très bientôt DISPONIBLE, nous consulter



- **02 St QUENTIN** - Tél: 23 64 15 07 - **03 MONTLUÇON** - Tél: 70 05 94 82 - **03 MOULIN** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **06 NICE St Laurent du Var** - Tél: 92 12 87 30
- **06 GRASSE** - Tél: 93 36 34 45 - **10 TROYES** - Tél. 25 73 11 28 **Nouveau !** - **11 NARBONNE** - Tél: 68 32 07 60
- **12 RODEZ** - Tél: 65 68 94 58 - **13 AIX en Provence** - Tél: 42 21 95 26 - **13 MARSEILLE (Metro Castelane)** - Tél: 91 78 96 75
- **16 ANGOULEME** - Tél: 45 94 43 15 - **17 LA ROCHELLE** - Tél: 46 41 29 01 - **18 BOURGES** - Tél: 48 24 92 62 - **19 BRIVE La Gaillarde** - Tél: 55 17 92 30
- **20 AJACCIO** - Tél: 95 21 19 05 - **21 DIJON** - Tél: 80 58 95 94 - **22 St BRIEUC** - Tél: 96 62 33 13 - **24 PÉRIGUEUX** - Tél: 53 09 84 00 - **26 VALENCE** - Tél: 75 56 72 90
- **27 EVREUX** - Tél: 32 62 54 72 - **30 NIMES** - Tél: 66 21 81 33 - **33 BORDEAUX** - Tél: 56 01 13 19 - **34 SETE** - Tél: 67 74 81 46 - **37 TOURS** - Tél: 47 20 42 30
- **38 GRENOBLE** - Tél: 76 47 14 25 - **34 MONTPELLIER** - Tél: 67 60 42 57 **Nouveau !** - **40 TARNOS** - Tél: 59 64 18 66 - **40 MONT DE MARSAN** - Serveur 36 68 22 06
- **41 BLOIS** - Tél: 54 78 97 38 - **42 St ÉTIENNE** - Tél: 77 41 84 79 - **43 LE PUY** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **44 NANTES** - Tél: 40 35 57 93
- **45 ORLEANS** - Tél: 38 77 98 30 - **47 AGEN** - Tél: 53 87 92 52 - **49 ANGERS** - Tél: 41 87 59 14 - **49 CHOLET** - Tél: 41 46 06 01 - **57 METZ** - Tél: 87 36 33 33
- **59 DUNKERQUE** - Tél: 28 66 73 73 - **59 LILLE** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !** - **60 CREIL** - Tél: 44 25 56 64 **Nouveau !** - **63 CLERMONT-FERRAND** - Tél: 73 28 93 37
- **64 BAYONNE** - Tél: 59 59 41 61 - **67 STRASBOURG** - Tél: 88 22 54 81 - **69 LYON (Metro Guillotière)** - Tél: 78 60 33 60 - **71 CHALON S/Saone** - Tél: 85 42 98 58
- **74 ANNECY** - Tél: 50 51 44 98 - **74 ANNEMASSE & Genève** -Tél: 50 87 16 75 - **75 PARIS 16 (Metro Pompe)** - Tél: (16-1) 45 04 13 10
- **76 DIEPPE** - Tél: 35 84 63 90 - **76 LE HAVRE** - Tél: 35 22 72 55 - **77 MELUN** - Tél: (16-1) 64 37 41 98 **Nouveau !** - **79 NIORT** - Tél: 49 77 05 13
- **80 AMIENS** - Tél: 22 92 28 85 - **81 ALBI** - Tél: 63 49 94 40 - **82 MONTAUBAN** - Tél: 63 66 57 33 - **83 FREJUS** - Tél: 94 53 64 18 - **83 TOULON** - Tél: 94 91 39 69
- **84 AVIGNON** - Tél: 90 82 22 61 (MAGASIN PILOTE) - **94 LA VARENNE St Hilaire** - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - **97 LA REUNION LE TAMPON** - Tél: 27 87 76
- **97 POINTE A PITRE** - Tél: 93 20 69 **Nouveau !** - **97 FORT DE FRANCE** - Serveur 36 68 22 06 **Nouveau !**

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-....: la taxation est de 2,23 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer

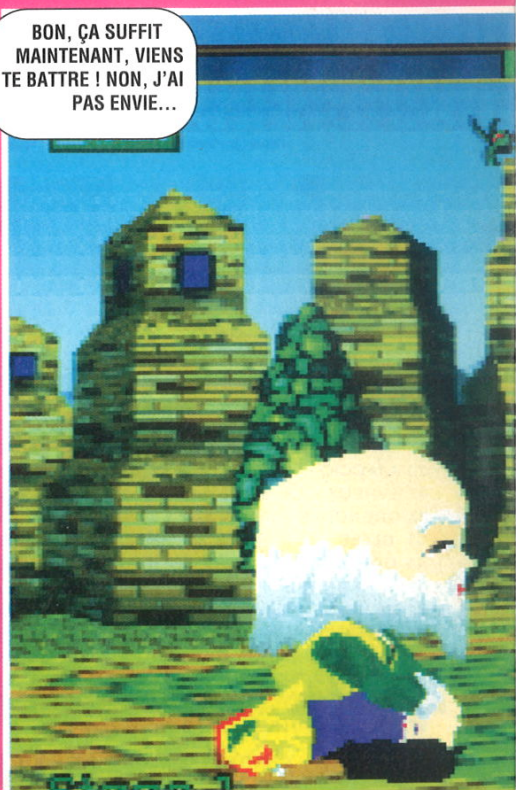
En EXCLUSIF !

Voilà plusieurs mois que l'AM*2, l'un des départements de recherche et développement de Sega, doit avoir de nombreux yeux tournés vers lui ! En effet, nous avions appris qu'il travaillait sur un tout nouveau jeu de combat baptisé : Virtua Fighter Kids. Vous aviez d'ailleurs pu en découvrir quelques images dans le numéro 48 ! Aujourd'hui, le jeu étant bien avancé, nous sommes en mesure de vous en montrer de toutes fraîches et de vous donner encore plus de détails sur son contenu. Ouvrez grands vos yeux...

VIRTUA FIG

CHÉRI, J'AI RÉTR

Virtua Fighter Kids utilise effectivement, ainsi que nous l'avions pensé, le moteur de Virtua Fighter 2 ! Par là il faut entendre que toute la gestion des personnages est identique, ce qui peut largement rassurer étant donné la qualité de VF2 ! Le jeu vous fera découvrir les mêmes personnages que dans VF2 mais avec 20 ans de moins !!! Il faut avouer que cela leur donne un certain charme, surtout que leurs traits ont été grossis, pour leur donner un style très manga. Nous en connaissons qui vont adorer ! Les «Kids» ont tout appris de leurs aînés et c'est donc tout naturel qu'ils sachent réaliser les mêmes techniques. Lion, Shun, et tous les autres exécutent parfaitement chaque coup, projections et autres enchaînements. On devrait même voir arriver de nouvelles techniques... Certains d'entre vous doivent penser qu'il sera peu intéressant d'acheter ce jeu si l'on possède déjà VF2 puisque seule l'apparence des personnages diffère. Détrompez-vous, il y aura certainement des surprises... Par exemple, lorsque vous lancez le jeu, et que choisissez un personnage, une fenêtre apparaît alors, et vous propose le mode Normal ou Kids. La programmation du jeu étant loin d'être terminée, la différence ne se fait pas vraiment sentir. Mais dans sa version finale, ce détail aura son importance.



BIEN ENTENDU, IL SERA TOUJOURS POSSIBLE DE POUSSER L'AUTRE COMBATTANT HORS DU RING.

LES PERSONNAGES SONT AU NOMBRE DE 11 (DURAL DE FIN INCLUS).

JACKY SE PRÉCIPITE AU PAS DE COURSE SUR LA PAUVRE PETITE PAI.

GHTER KIDS

CI LES SPRITES !

100% FUN JEUNE

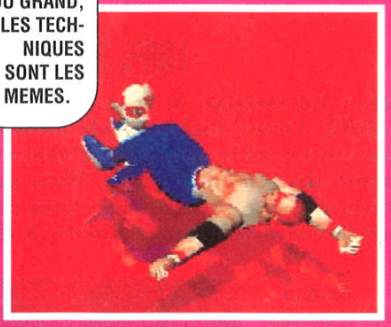
Selon Yu Suzuki, le responsable de l'AM#2, Virtua Fighter Kids aura un fun incroyable. Ce sera l'essence même du jeu, d'ailleurs. Mais une chose est sûre : les surpises vont être nombreuses. Rien que l'intro à elle seule en est une belle : elle vous permettra de voir les kids évoluer à côté des fighters de VF2, et croyez-moi, c'est plutôt fun. Côté mode de jeu, la version révélée n'en dévoilait que 2 sur 8. Autant vous dire que le secret est bien gardé. Les deux pour l'instant dispo-

SOUS LA FORCE DU COUP DE SHUN, CAGE EN A PERDU SON BANDANA. ON RETROUVE LES MEMES DÉTAILS QUE DANS VF2 !

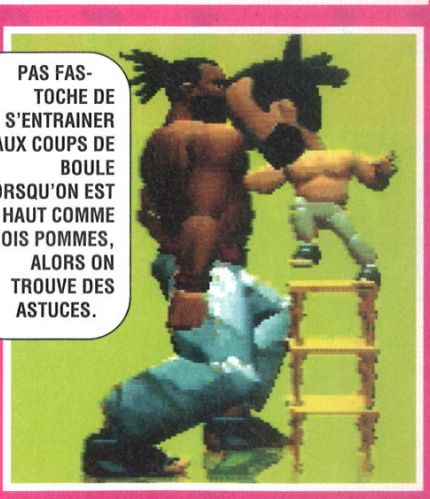
nibles sont le mode Arcade, et le mode Duel, contre un deuxième joueur. Même si les autres modes ne sont pas dévoilés, je prends d'ores et déjà le parti de lancer quelques hypothèses, ou au moins une : il paraît envisageable que les vrais combattants de VF2 seront de la fête, et s'amuseront sur le ring avec leurs versions relookées. Ce n'est qu'une idée en l'air, mais de plus en plus de gens dans le milieu y pense. Alors, pourquoi pas ? Côté jeu, vous verrez vite que les sensations ne sont pas les mêmes. Si la maniabilité est excellente, elle demande toutefois un temps d'adaptation. Changement de proportions oblige... En tout cas, vous ne serez pas dépaysé, puisque même Dural se trouvera là. Bon c'est vrai que dans la version Kids il ressemble plus à un jouet Kinder qu'à un méchant boss, mais il n'en reste pas moins un adversaire redoutable. Voilà, vous savez tout ! Il ne vous reste plus qu'à attendre quelques mois pour pouvoir y jouer.

LES BELLES TECHNIQUES SONT REPASSÉES RAPIDEMENT TROIS FOIS D'AFFILÉE CE QUI N'ÉTAIT PAS LE CAS DANS VF2.

LES NOUVEAUX PERSONNAGES SONT BEAUCOUP PLUS PETITS ET ONT UNE TETE DISPROPORTIONNÉE PAR RAPPORT À LEUR CORPS.



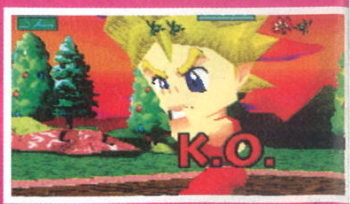
PETIT OU GRAND, LES TECHNIQUES SONT LES MEMES.



PAS FASTOCHE DE S'ENTRAINER AUX COUPS DE BOULE LORSQU'ON EST HAUT COMME TROIS POMMES, ALORS ON TROUVE DES ASTUCES.

PLUS LES COMBATTANTS S'ÉLOIGNERONT, PLUS ILS APPARAITRONT PETIT À L'ÉCRAN. LE MEME PRINCIPE DE ZOOM QUE DANS VF2 A ÉTÉ CONSERVÉ.

OH LÀ, LÀ, QUELLE PROJECTION ! PAI EN A PERDU SON SERRE-TETE.



VIRTUA FIGHTER KIDS

CHÉRI, J'AI RÉTRÉCI LES SPRITES !

WORLDWIDE SOCCER 97

L'ÉCOLE DES CHAMPIONS

Déjà disponible au Japon, Worldwide Soccer est la suite d'International Victory Goal. Mais, comme vous pourrez le voir, les changements sont profonds. Après une intro en 3D Studio époustouflante (l'une des plus belles sur Saturn), vous aurez accès aux mêmes modes de jeu que la précédente version : match amical, séances de pénalties, coupe, championnat... Bref, la claque ne se trouve pas ici, et cela même si les options sont aussi fournies que le crâne de Kharmo est vide. Une fois sur le terrain, par contre, les changements seront visibles. De nouvelles animations ont été rajoutées aux joueurs, et ils ont maintenant l'air naturels. Ce qui n'était pas le cas avant... L'animation semblerait beaucoup plus proche d'un Virtua Striker désormais, ce qui nous laisse présager de beaux moments. Les possibilités s'en trouveront beaucoup plus larges pendant le jeu, mais reste à savoir si le défaut majeur de la première mouture a été revu, à savoir la lenteur. La réponse ne nous appartient pas encore...

VOUS POURREZ VOUS ENTRAINER AUX PENALTIES AVANT DE RENTRER DANS UN TOURNOI.

LES SERVICES CONSOMMATEURS

SEGA

● Des centaines d'astuces et les solutions complètes de tous tes jeux !

● Des infos exclusives sur l'actualité SEGA !

● Des réponses personnalisées à toutes tes questions !

● Des conseillers SEGA en direct !

● Plein de concours pour gagner les derniers jeux SEGA !

ALORS RETROUVE-NOUS VITE SUR LE MINITEL

3615 SEGA

1,29 F la minute

ET

SUR LA LIGNE SEGA

36.68.01.10

COMMENT ÇA MARCHE :

Les fonctions des touches de votre téléphone :

7	*	0	#	9
SOMMAIRE PRINCIPAL	RETOUR	VALIDATION	SUITE	RÉPÉTITION

2,23 F la minute

En EXCLUSIF !

Bon nombre d'entre vous ont encore en mémoire le fabuleux Landstalker, le jeu d'aventure de Climax sur Megadrive. Nigel y incarnait un chasseur de trésors confronté à la meilleure aventure produite sur 16 bits. Il y a quelques semaines encore, ce jeu partait comme un Sega Rally dans les boutiques, et ceux qui y ont goûté ont tous posé la même question : «C'est pour quand la suite ?» Réponse : c'est pour maintenant. Ou presque.

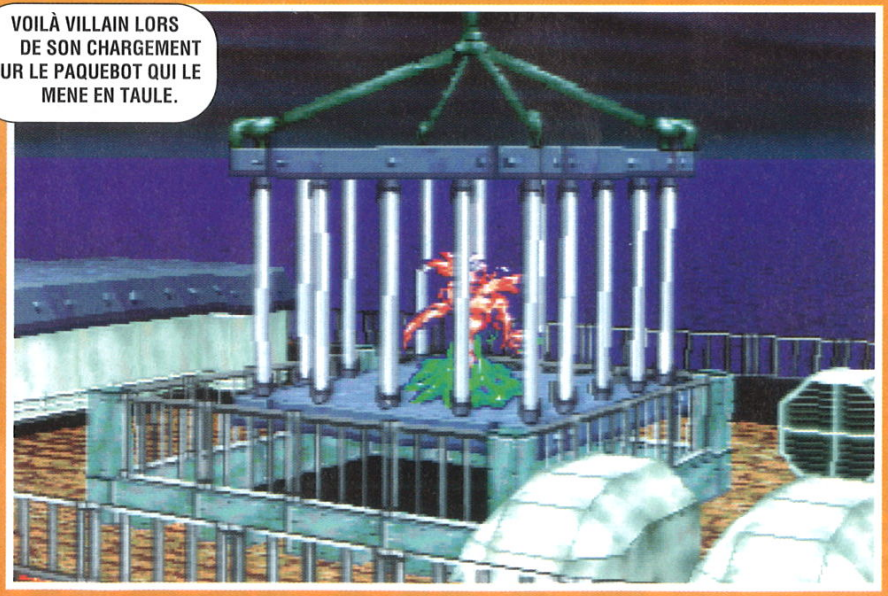
J'abuse en vous disant que Dark Savior est la suite de Landstalker. Mais c'est un peu ça : l'équipe est la même, l'ambiance itou, le jeu propose autant d'aventure, d'action, de recherche... Bref, l'aventure selon Climax, c'est démentiel. Lisez les quelques lignes qui suivent pour en être convaincu.

BOUH LE VILLAIN !

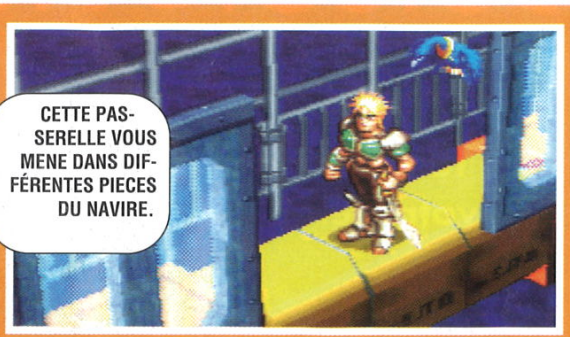
Ryu est un jeune chasseur de primes. L'action se déroule dans un futur proche, mais l'environnement est à mi-chemin entre Heroïc Fantasy et science-fiction (SF). Bref, du Moyen âge de Landstalker, on est à passé à la SF. Ryu, donc, appartient à une troupe de chasseurs, que l'on nomme les Bounty Hunters. Ces derniers ont une solide réputation d'efficacité dans la région et leur dernier prisonnier en est la preuve vivante. Il s'agit de Villain, un monstre doté de pouvoirs surnaturels mais surtout d'une intelligence hors du commun. En dépit de ces atouts, Ryu, Sherryl, Jack, l'inséparable compagnon volant de Ruy et les autres ont réussi à le capturer. C'est juste après cette performance que nous les retrouvons. Villain, emprisonné, doit être transféré sur l'île de Jailer, qui n'est en fait qu'un bagne. Un peu comme Sing Sing en son temps, il est de notoriété publique que nul ne s'évade de cette

DARK

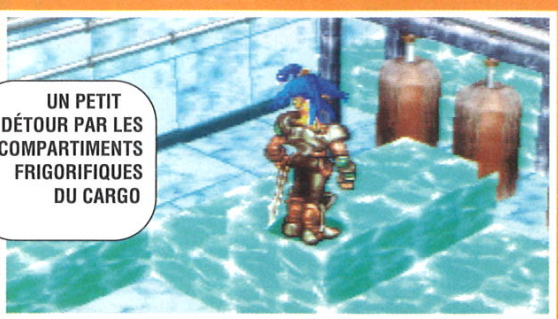
CLIMAX FAIT



VOILÀ VILLAIN LORS DE SON CHARGEMENT SUR LE PAQUEBOT QUI LE MENE EN TAULE.



CETTE PASSERELLE VOUS MENE DANS DIFFÉRENTES PIECES DU NAVIRE.



UN PETIT DÉTOUR PAR LES COMPARTIMENTS FRIGORIFIQUES DU CARGO

CETTE CLEF VOUS OUVRIRA LES PORTES DE LA CABINE DU 'PITAINE.

K SAVIOR

LA PLUIE ET LE BEAU TEMPS

île. Encore faut-il y arriver. C'est pourquoi, au moment où Villain et sa cage sont embarqués sur un paquebot, Ryu décide de l'escorter, malgré les remontrances de ses coéquipiers. L'ambiance n'est d'ailleurs pas excellente dans le groupe. Certains accusent Ryu de vouloir jouer à part pour gagner plus de brouzoufs, et certains villageois ont entendu dire qu'un des chasseurs de l'équipe avait été tué par un de ses compagnons. La suspicion plane donc sur le groupe. Mais qu'importe. Ryu et Jack décident tout de même d'escorter le prisonnier jusqu'à l'île, dirigée par un certain Kurtliegen, un dictateur prêt à tout et soutenu par un gouverneur que l'on devine corrompu. Et comme à son habitude, l'instinct de Ryu ne l'a pas trompé : à peine la traversée a-t-elle commencé que déjà Villain s'est fait la malle. Bref, une grande partie s'annonce, d'autant qu'un complot se trame sur l'île contre Kurtliegen.

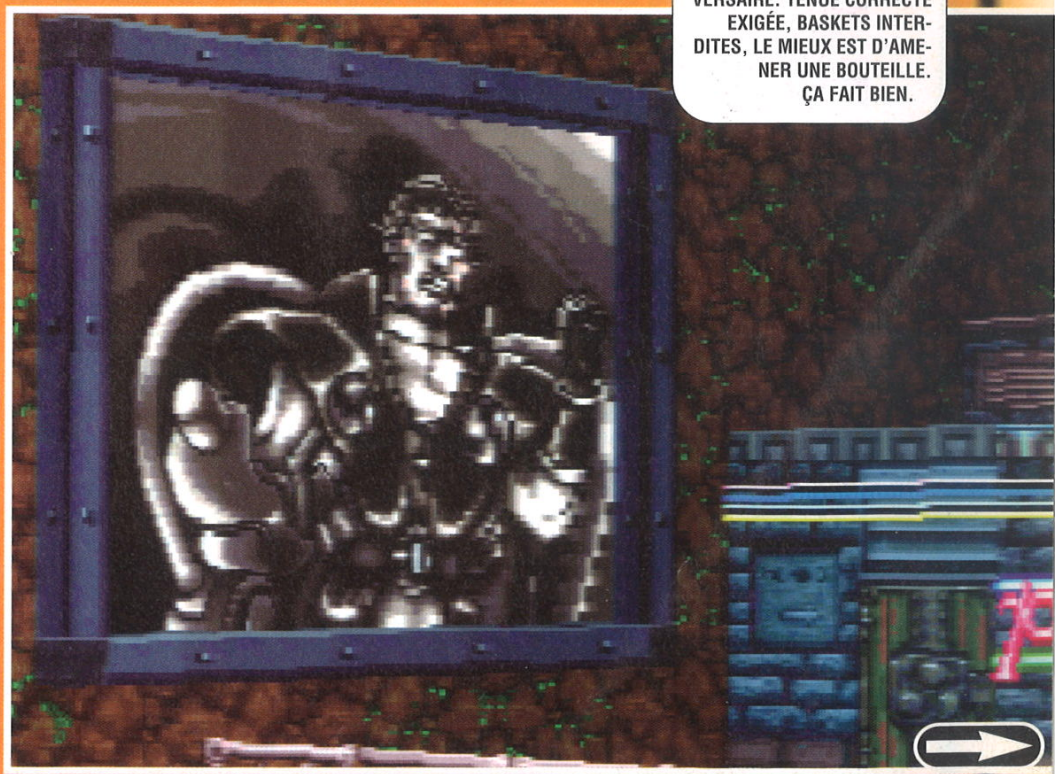
MIEUX QUE MAITÉ

Climax maîtrise parfaitement la recette d'un bon jeu d'aventure et sait quels ingrédients sont nécessaires. Comme dans leur première production, ses gens ont mis le paquet. D'abord, il y a une partie aventure substantielle : discuter avec la population, chercher des objets, visiter les

LES COMBATS SE DÉROULENT EN DEUX ROUNDS GAGNANTS. VOUS POUVEZ ATTAQUER, VOUS METTRE EN GARDE OU SAUTER. MAIS VOUS NE DEVEZ VOUS DÉPLACER QU'EN AVANT OU EN ARRIERE. ON Y PERD LA LIBERTÉ DE LA 3D.

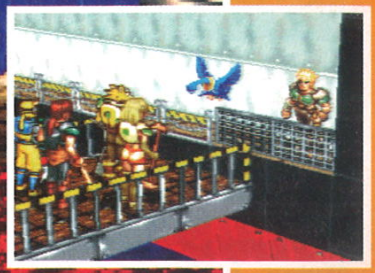
VOTRE PAQUEBOT ARRIVE SUR L'ILE EN QUESTION...

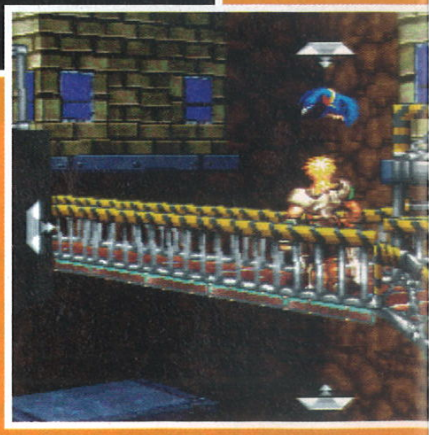
VOILÀ LE SIEUR KURTLIEGEN, QUI REGNE SUR L'ILE DE JAILER. VOUS ARRIVEZ LE JOUR DE LA FETE QU'IL ORGANISE POUR SON ANNIVERSAIRE. TENUE CORRECTE EXIGÉE, BASKETS INTERDITES, LE MIEUX EST D'AMENER UNE BOUTEILLE. ÇA FAIT BIEN.



EXCLUSIF !

MÉFIEZ-VOUS DES PLAQUES ROUGES AU SOL : ELLES SONT INCANDESCENTES.





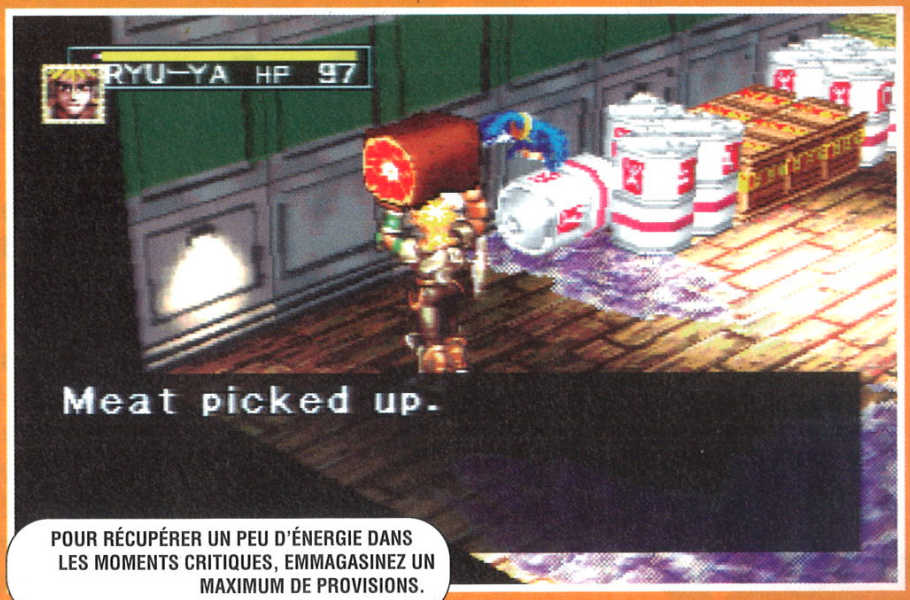
VOILÀ LE CHEMIN QUI MENE VERS LA PLANQUE DU GOUVERNEUR DE L'ILE.

salles, passer des obstacles, réfléchir un minimum, participer à des épreuves d'agilité... D'ailleurs, celles-ci sont assez nombreuses. Vous devez sauter sur des plates-formes mobiles à de nombreuses reprises, déplacer des objets pour vous aider à franchir des murs (votre personnage, Ryu, peut attrapper des caisses ou d'autres blocs du genre). Bref, comme dans son prédécesseur, les épreuves y sont légion. Au même titre que l'aventure : dès le début du jeu, à bord du paquebot, vous devez rechercher une clef bien planquée à fond de cale pour avoir accès à la cabine du capitaine, ou conserver les objets trouvés (bouteilles, cigarettes ou autres, que vous échangerez plus tard contre des infos ou d'autres items). Enfin, le jeu vous fournit beaucoup d'action, et là, Climax a innové. Finis les combats à la Soleil, Thor ou autre : dans Dark Savior, les combats sont menés à la manière d'un jeu de baston, c'est à dire en deux rounds gagnants. Lorsque vous arrivez au début du combat, votre jauge d'énergie est à son niveau normal (genre 86/100), et vous en perdez à chaque coup engrangé. Si vous chutez dans un round, elle se remplit pour le suivant. Enfin, si l'ensemble du jeu est en 3D, les combats sont eux en 2D. Vous ne pouvez qu'avancer ou reculer et des zooms sont faits sur les personnages. Une recette que je ne me permettrai pas de juger pour l'instant... Au cours des combats, plusieurs actions sont possibles : se protéger, attaquer, ou sauter. Sachez tout de même que vous avez parfois la possibilité de refuser le combat, au risque de vous faire traiter de lavette. Quant à Ryu lui-même, la grande nouveauté provient surtout de son aptitude récente à la course, ce qui est parfois bien pratique, surtout dans les sauts...

UNE NOUVELLE FAÇON DE JOUER

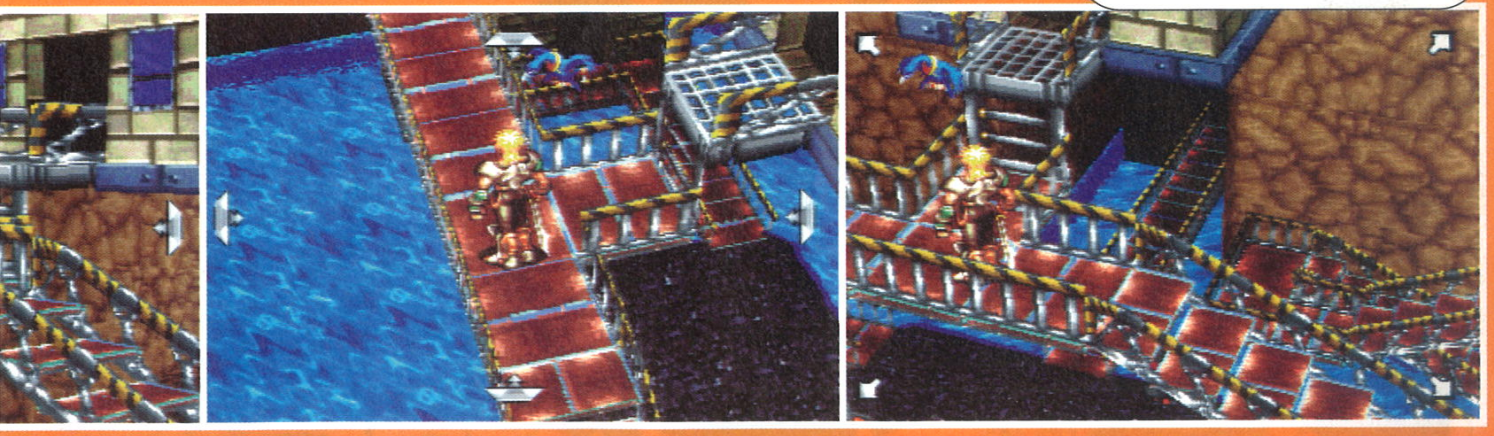
Si Landstalker était en 3D iso', Dark Savior est lui en 3D tout court. Certes, la vue est plus ou moins isométrique, mais les textures ont débarqué et la différence saute aux yeux. Graphiquement, ça en jette un max'. Mais vous vous demandez peut-être si les problèmes liés à cette 3D iso' (appréciation des distances pour les sauts, illusions optiques...) sont les mêmes que dans Landstalker. Eh bien non ! Les programmeurs ont inventé un truc génial : avec L et R, aidé du pad'

directionnel, vous pouvez changer l'angle de vue, accomplir des rotations et tout ce qu'il faut pour vous repérer dans une pièce, trouver les portes, objets, ou obstacles. Bref, vous verrez qu'à l'usage, c'est très pratique et agréable. D'ailleurs, dans l'ensemble, même si le jeu ne sort que dans quelques mois, le soft est très agréable sous toutes les coutures. Les scènes cinématiques (qui utilisent la même 3D que le jeu) s'enchaînent bien aux phases d'action et donnent un relief particulier à un scénario déjà excellent. Ça, c'est garanti. Vous verrez qu'au bout de cinq minutes, vous serez dans l'ambiance et surtout dans l'impossibilité de lâcher la manette. Pour préserver au maximum la surprise, nous nous arrêtons là, en précisant juste que vous pourrez faire des sauvegardes. Mais surtout, guettez la sortie de ce titre. Dark Savior deviendra une référence du genre sur 32 bits. Enfin, quand je dis 32 bits je pense Saturn, puisque Climax ne veut plus bosser que pour Sega. Et croyez-moi, nous avons beaucoup de chance.

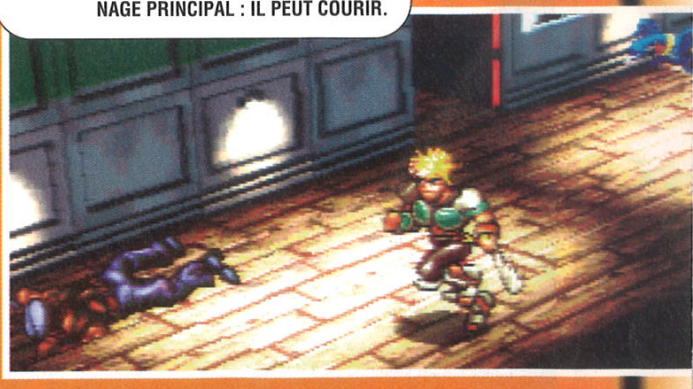


POUR RÉCUPÉRER UN PEU D'ÉNERGIE DANS LES MOMENTS CRITIQUES, EMMAGASINEZ UN MAXIMUM DE PROVISIONS.

EN APPUYANT SOIT SUR L, SOIT SUR R, SOIT SUR LES DEUX EN MEME TEMPS, AVEC EN CADEAU L'AIDE DU PAVÉ DIRECTIONNEL, VOUS POUVEZ OBSERVER LE MEME POINT SOUS PLUSIEURS ANGLES. VOUS VERREZ QUE C'EST TRES PRATIQUE.



GRANDE NOUVEAUTÉ POUR LE PERSONNAGE PRINCIPAL : IL PEUT COURIR.



DARK SAVIOR

CLIMAX FAIT LA PLUIE ET LE BEAU TEMPS

L'offensive SEGA : La Saturn à 1490F !

Sega, en cette période estivale, a décidé de mettre le paquet. La Saturn pour 1490 balles. Qui dit mieux ? Personne. À l'heure où j'écris ces quelques mots, son nouveau prix est déjà effectif, et si vous passez donc dans les magasins, vous trouverez la console avec une manette pour la somme de 1490 francs. Pourquoi ? Parce que la Saturn, toute machine d'élite qu'elle est, ne doit pas être élitiste. Pour vous faire profiter des merveilles que vous pouvez découvrir dans nos pages, comme Sonic, Bug! Too!, Heart of Darkness et j'en passe, Sega a mis les petits plats dans les grands, et c'est (presque) sur un plateau qu'elle vous la sert. À vous donc les joies des trois dimensions, du son cristallin, de la sensibilité vidéoludique. On est là pour s'éclater, et pour longtemps, que ce soit sur Saturn ou Megadrive car cette bonne vieille 16 bits a encore son mot à dire, et pas qu'un peu. La rentrée s'annonce chaude pour nos consoles, et croyez-moi, c'est pas fini !

Pitfall 3D

Voici la troisième génération de Pitfall, l'un des plus vieux jeux d'action/plates-formes qui soit. Le premier était composé de quelques pixels verts, jaunes, marron, le deuxième était en 2D très "clean", avec des graphismes soignés, et le troisième sera en 3D. Bon, pour l'instant, la 3D, faut l'imaginer, parce que rien n'a filtré, excepté les deux croquis ci-contre. Alors on ne va pas spéculer plus longtemps sur ce jeu... La seule chose dont nous sommes sûrs, c'est qu'il sortira sur Saturn. ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACTIVISION • DISPONIBILITÉ : 1997

Le kit internet Saturn

Voilà enfin la bête ! Présenté à l'E3 de Los Angeles, le kit Saturn pour Internet comblera pas mal de fans du "net surfing". Avec un modem tournant à 28,8 bps -ce qui est une belle performance-, et un logiciel de navigation fourni, le prix du kit sera de 199,99 $ aux USA, soit un peu plus de 1.000 francs. Mais Sega a tout prévu en proposant également pour 300 $ (environ) la Saturn et le kit. Quand on connaît le coût d'un PC Pentium !... Le kit vous permettra de participer aux forums, de visiter les sites Web, ou encore de jouer contre d'autres joueurs par l'intermédiare du modem. Des jeux seront même conçus ou adaptés par Sega ou des éditeurs (Acclaim, Virgin, Westwood Studio...) : on prévoit 10 jeux dans ce genre pour la fin de l'année, dont Baku Baku. Quant à moi, je ne serai pas étonné de trouver Command & Conquer dans la liste (Virgin et Westwood). Enfin, le coût du "provider" (société qui vous fournira l'accès à ses serveurs téléphoniques) sera de 19,95 $ par mois. Le kit sera dispo' vers la fin de l'année aux USA, et en France, les discussions vont bon train pour une sortie vers le printemps 97. ●

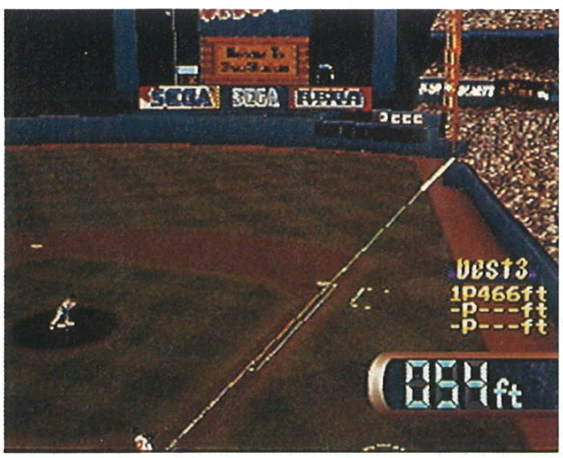
SATURN AMÉRICAINE • DISPONIBILITÉ : FIN 96

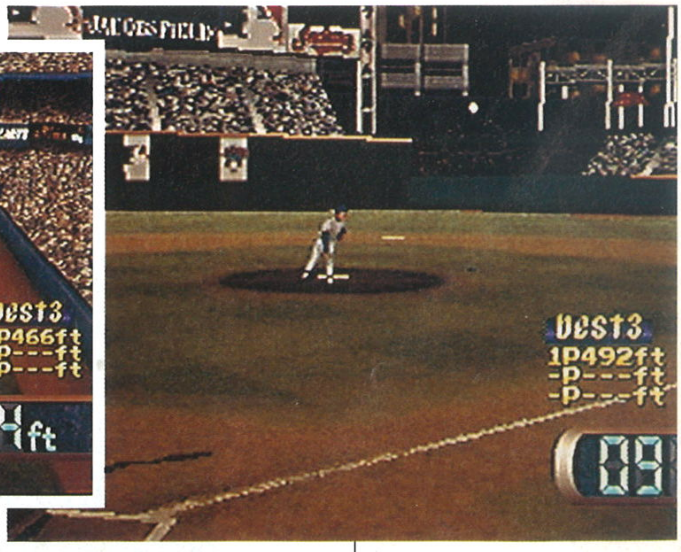
X-Files

Mulder et Scully vont pouvoir vous suivre n'importe où grâce aux cards X-Files. Ces cards, dispos dans le magasin AMicropuce à Paris, ont la particularité de tout vous dire sur votre série préférée. Les cartes fonctionnent par série : production, personnage, épisodes... De belle facture, elles vous combleront. Sauf si vous ne pouvez pas blairer ça, et là, j'peux rien faire pour vous. Faut pas pousser non plus. Tiens, pis encore pour ceux qu'aiment pas ça, y'a dans le même magasin plein de trucs sur la série (LD, cassettes vidéo, T-Shirts...). De quoi vous coller de l'urticaire. ●

World Series Baseball 2

Voilà peut-être l'un des rares jeux qui m'aient fait apprécier le baseball, c'est vous dire si WSB 1 est sympa... Alors je ne vois pas ce qui nous empêcherait d'attendre impatiemment la suite, j'ai nommé World Series Baseball 2. Dès le premier coup d'œil, la différence est visible. Les graphismes ont bénéficié d'un lifting, les statistiques ont été remises à jour, et l'animation (pas toujours fantastique dans le premier) a été revue. Bref, si vous voulez vous familiariser avec ce sport, voilà un soft tout indiqué. ●





SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

Rayman II

SATURN EUROPÉENNE

DISPONIBILITÉ : 4e TRIMESTRE 96

Vous l'avez adoré, adulé, acclamé ? Le revoilà donc dans une suite qui s'annonce encore plus brillante. Un exploit ! Si cette fois, l'île de Rayman est débarrassée de Mr Dark, c'est contre des robots venus de l'espace qu'il va falloir lutter. Ces êtres métalliques rêvent de transformer chaque planète qu'ils colonisent en une immense boule de métal froid, avec sur celle-ci des parcs pour contenir les habitants qui occupaient les lieux. Déjà leurs travaux ont commencé, et c'est pourquoi Rayman va devoir repartir à l'aventure et délivrer tous ses amis, dont Betilla la fée.

Des innovations en masse

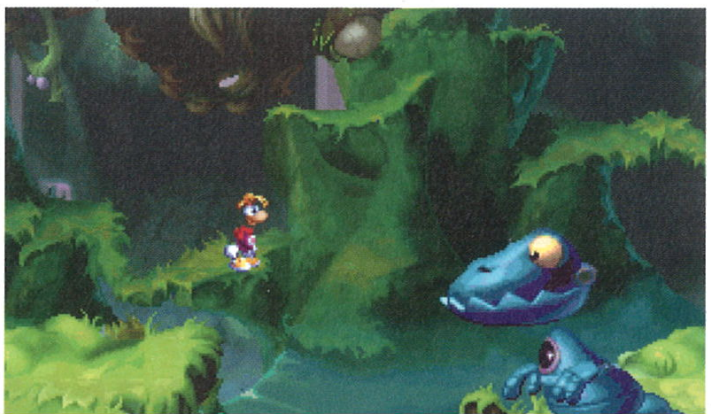
OK, le scénario est différent. Mais le jeu ? Lui aussi a été revu. S'il semblait très difficile dans sa première mouture, il est plus accessible en terme d'épreuves d'habileté, mais demande un plus grand déploiement de ruses. Un concept différent donc. Dans un monde dévasté par les robots, et industrialisé à outrance, Rayman débute avec les pouvoirs du premier : saut, poing, poing grappin, hélicoptère... Mais au fur et à mesure, il en vient à se servir de son poing multidirectionnel (vous pouvez choisir la direction de votre tir), à l'utiliser comme plate-forme, à creuser la surface pour trouver les nombreux passages secrets, ou encore à nager. De plus, il déniche des outils très utiles, notamment un véhicule à ventouses, un pistolet laser, des crochets et un «déviant», qui permet à Rayman de faire ricocher son poing. Et ce n'est là qu'une partie du programme. Mais la très grande nouveauté, c'est que Rayman peut évoluer sur deux plans. Grâce à des téléporteurs, il peut aller en arrière-plan pour récupérer des bonus et combattre des ennemis. Vous le verrez donc en toute logique plus petit... Bref, avec l'aide de nouveaux amis qui le suivent et le conseillent, Rayman va en baver. Nous aussi, mais d'impatience. Un gros hit en vue... ●

ÉDITEUR : UBI SOFT

Vous devez libérer tous vos amis pour finir le jeu.

L'animation de Rayman 2 est aussi brillante que celle du premier.

Comme dans le premier épisode, vous avez la possibilité de chevaucher les animaux rencontrés dans le jeu.



TELEX

OCEAN L'ACHAT GAGNANT

Ocean, présent lors du salon de l'E3, a présenté de futures productions sur Saturn dont le parfum est loin d'être désagréable. J'en veux pour preuve Project X2 (sortie en otobre 96), développé par les parents de Worms, c'est-à-dire Team 17, Guts & Garters (sortie en novembre 96), un jeu d'aventure/arcade qui a fort belle allure, ou encore Project Rally (sortie fin 96), dont le nom à lui seul est suffisamment évocateur. Enfin, mais le nom n'est pas encore défini, un soft de tennis viendra lui aussi compléter le catalogue de la Saturn.

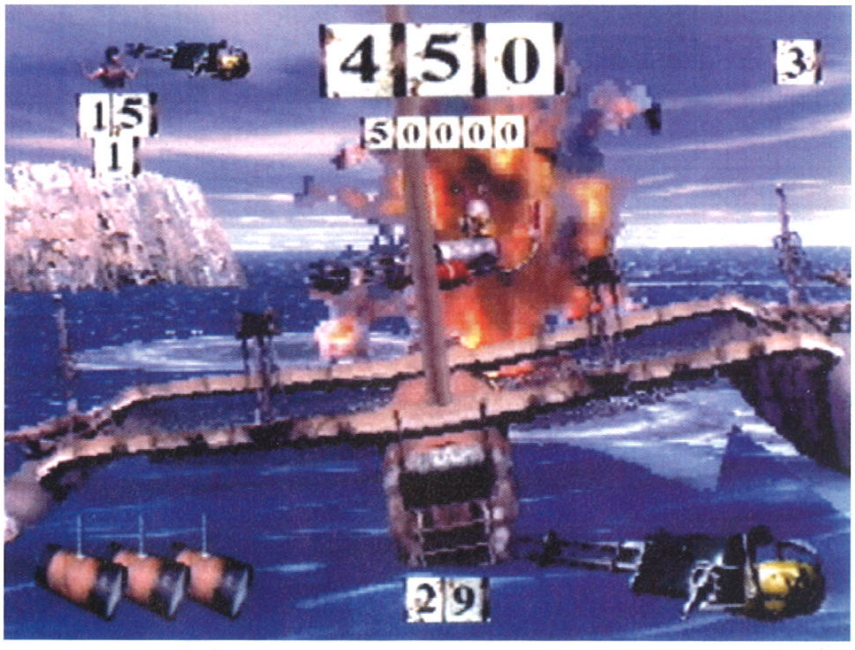
HEUREUX !

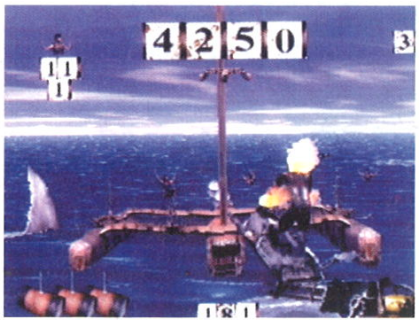
Je revis ! Ce mois-ci, aucune rumeur n'a couru sur Sega et Matsushita (et sa M2) à propos d'une hypothétique association. Ça fait du bien...

Waterworld

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : OCEAN • DISPONIBILITÉ : FIN 96

Waterworld n'est pas seulement un film, c'est aussi un gouffre financier dans lequel Kevin Costner a bien failli se noyer. Ce qui n'a pas semblé constituer un handicap insurmontable pour son passage à la postérité avec son adaptation sur Megadrive, alors que nous entendions parler depuis longtemps de sa version Saturn. La voilà justement qui commence à pointer le bout de ses pixels. Basé sur un principe identique (plates-formes/action), ce jeu vous met de nouveau dans les frusques sales et mal entretenues d'un Philippe Jeantot du futur, version Mad Max. À bord de votre bateau, vous devez empêcher l'ennemi de capturer vos gentils camarades, ce qui vous demandera dextérité, patience et rapidité. Nous n'en savons pas plus pour le moment, c'est pourquoi nous nous en tiendrons à cette brève pour aujourd'hui. À suivre... ●





TELEX

LE RENARD MALIN

La Fox Interactive s'est mise fermement au boulot. Du moins, c'est qu'ils laissent entendre. À l'exception de Die Hard Trilogy et d'Independance Day, la Fox travaille sur deux autres jeux Saturn. Le premier est The Tick, un personnage de dessin animé. Il est grand, mou, mais c'est avant tout un super héros. Le deuxième titre est nettement plus alléchant. Il s'agit d'Alien Vs Predator, qui laisse présager de bons moments. Aucune image et aucune date n'ont été fournies.

Marvel Super Heroes

Vous l'attendiez ? La voilà ! La suite de X-Men Children of the Atome, l'un des meilleurs jeux de baston de l'année, va sortir sur Saturn. Que les fans de Stan Lee se réjouissent, cette borne d'arcade peut se targuer d'une richesse peu commune. Douze personnages issus de l'univers Marvel (Spiderman, Hulk, Wolverine, Captain America, Iron Man, Psylocke, Blackheart, Magneto, Juggernaut et Shuma-Gorath) s'affrontent dans des combat bourrés de combos, de coups spéciaux, et dans lesquels vous avez même la possibilité de récupérer des super-pouvoirs hallucinants. Le tout baigne dans une réalisation splendide. Un gros hit en vue, donc.... ●

SATURN EUROPÉENNE •DISPONIBILITÉ : DÉBUT 97• ÉDITEUR : CAPCOM

Aera 51

Voilà la version relookée d'un jeu pas tout jeune. En fait, sur le principe et le scénario, les choses ont le mérite d'être simples. Vous êtes flic dans un monde bourré d'aliens et autres bestioles qui viennent d'envahir notre bonne vieille Terre : un dur, un tatoué, un de ceux-à-qui-on-la-fait-pas. Donc, vous prenez votre plus beau flingue et partez chasser l'alien. Ce jeu à la Virtua Cop (ce n'est rien d'autre) a bénéficié d'un ravalement sauce textures et devrait séduire le tueur psychopathe qui sommeille en vous. ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : WILLIAMS • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

Bust A Move 2

Les amateurs de puzzles vont devenir fous ! Ce CD est d'une originalité délirante : il est livré en deux cent cinquante morceaux, et il vous revient de reconstituer la galette. Blague pas drôle à part, ce soft est une petite merveille dans le genre, et il nous tarde de l'avoir entre les mains. But du jeu : éclater les billes de couleur en faisant si possible des combinaisons. Je vous garantie qu'à deux, on frise l'hystérie. Ce jeu vous demandera de l'adresse, de la rapidité et des nerfs d'acier. Avec une centaine de niveaux, c'est le genre de jeu qui a de la durée de vie… ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACCLAIM • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

TELEX

BYE BYE US GOLD

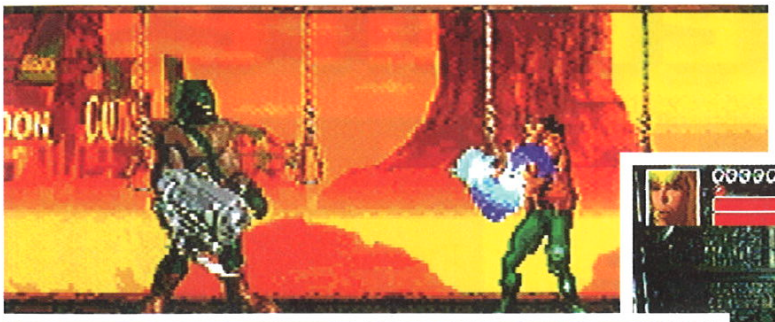
US Gold, quand on m'en parle, ça fait remonter plein de souvenirs. Mais bon, nous ne sommes pas là pour vous annoncer leur mort, mais pour vous dire que la société fondée par Jeff Brown a été revendue à Eidos Interactive. Alors, dans une logique implacable, US Gold s'appelle maintenant Eidos Interactive. Je sais que pour vous ça ne veut rien dire, que vous vous en moquez comme de l'an 40, mais au moins, quand vous verrez Eidos quelque part, vous saurez à qui vous avez affaire.

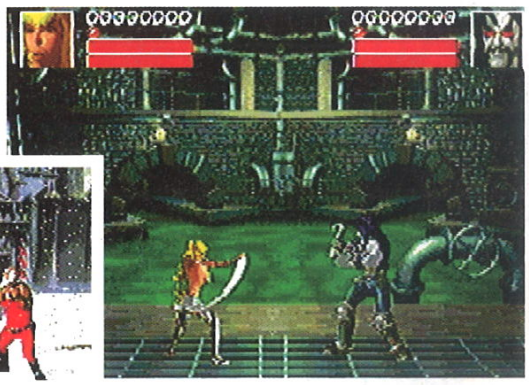
MORTAL KRAIGNOS 1

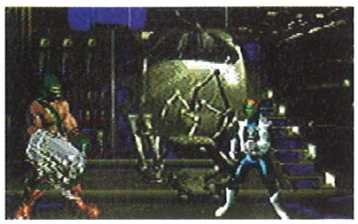
De l'E3, s'il n'avait fallu retenir qu'un jeu minable, cela aurait sans doute été Cat Fighters, un jeu aussi copié sur Mortal Kombat que mal réalisé. Au programme, huit combattantes s'affrontent dans des tenues déshabillées et poussent des cris stridents qui rappellent assez ceux de Christine Bravo en pleine hystérie. Sachez également que les coups spéciaux sont eux aussi pompés. Belle gruge. Le tout est bien sûr saccadé à mort, et laid au possible. Ce chef-d'œuvre est signé Atlantean Interactive Games. Prions pour qu'ils ne soient pas distribués en France.

Lobo

MEGADRIVE EUROPÉENNE • ÉDITEUR : OCEAN
DISPONIBILITÉ : FIN 96







Lobo est l'un des personnages phares des Comics, les fameuses BD américaines. Sa puissance en fait le héros idéal d'un jeu de baston. Alors, quand ce jeu de baston est prévu sur Megadrive, nous en sommes fort heureux. Vous pouvez remarquer sur les photos que les graphismes s'annoncent de bonne facture et fidèles à ceux qui ornaient les pages de la BD du même nom. Les fans de ce héros retrouveront dans le jeu les principaux personnages du Comics, assortis au passage de quelques coups spéciaux à pas piqués des vers (ni des hannetons, d'ailleurs). ●

Iron Blood

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACCLAIM • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 96

De la baston ! Voilà ce qui est au menu d'Iron Blood. Et à première vue, nous avons affaire à une baston de qualité, très Toshinden. Inspiré par l'univers d'Advanced Dungeons & Dragons, ce jeu a la bonne idée d'exister en 3D, textures en prime. Dans l'arène, pas moins de seize combattants (disponibles dès le début du jeu) s'affrontent : cela va du loup-garou au nain, en passant par le sorcier. Univers A. D&D oblige (les programmeurs de Take Two ont en effet obtenu la licence), les Fighters utilisent la magie, mais aussi l'arme blanche. Avec pour chacun la capacité d'esquiver les gnons (un peu comme dans Toshinden), les combattants disposent d'une panoplie de coups normaux et spéciaux adaptés à chaque ennemi (pas question de mettre un coup de boule à un type deux fois plus grand que vous !). Comptez en plus sur la possibilité d'accroître votre pouvoir au fur et à mesure des victoires, et d'organiser des tournois à huit contre huit, et vous risquez d'aboutir à l'un des jeux de baston les plus marquants de l'année. ●

Herc's Adventures

Aux épreuves d'aventure viennent s'ajouter les épreuves d'action.

Les monstres mythologiques, revus et corrigés par les soins des développeurs de Lucas Arts, sont présents, comme l'illustre ce cyclope ventripotent.

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

Savez-vous que la mythologie grecque, qui inspira celle des Romains, comptait 30 000 divinités de tous ordres ? Parmi elles, on trouve Hercule (Héraklès pour les Hellènes), fils de Zeus et d'Alcmène, fort connu pour les Douze travaux que les dieux lui infligèrent. La treizième mission qui l'attend est autrement plus ardue et ne lui a pas été ordonnée par les maîtres jaloux de l'Olympe mais par d'autres divinités, celles de LucasArts.

Le poing d'Hercule dans le pif.

Pour ce premier jeu de LucasArts sur Saturn, on est loin de l'univers de Star Wars. Les développeurs de Lucas ont créé là un jeu d'action/aventure dans lequel vous dirigez Hercule, accompagné à votre guise d'un autre personnage, Atlanta ou Jason. Le but du jeu est double : d'une part, battre le frère de Zeus, Hadès, maître des Enfers (Pluton chez les Romains), et d'autre part délivrer Perséphone (Proserpine), déesse de la fertilité, prisonnière du précédent. Pour y parvenir, vous parcourez donc la Grèce antique et vous y affrontez non seulement les monstres de la mythologie, mais aussi de nombreux brigands qui en ces temps reculés écument les sentiers poussiéreux. Pour vous battre, en fonction des épreuves à relever, vous pouvez choisir un de vos trois perso', sachant que chacun a ses propres caractéristiques, forces comme faiblesses. Une légère touche tactique vient égayer ce soft à l'ambiance humoristique et très cartoon. Une production a priori intéressante que nous avons hâte d'avoir entre les mains.... ●

ÉDITEUR : LUCASARTS

L'humour est présent au premier rendez-vous de LucasArts avec la Saturn.

Les éléments historiques ont été pris en compte. Ludique, et drôle, mais avant tout véridique.

Pour les épreuves de force, il vaut mieux faire appel à Hercule.

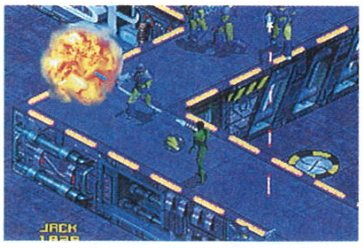
TELEX

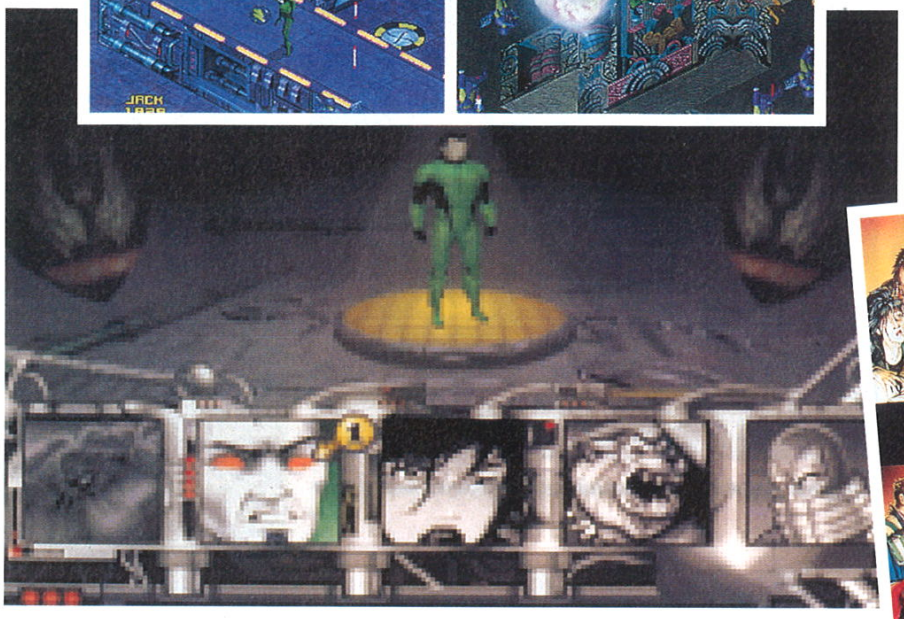
MORTAL KRAIGNOS 2

Quand Mortal Kombat 1 est arrivé, une bonne partie de l'assemblée a crié au génie. Quand MK 2 est arrivé, la foule, qui attendait impatiemment des tonnes de nouveautés, a été quelque peu déçue, mais a quand même apprécié le truc. Quand MK 3 a déboulé, les grognements ont commencé à se faire entendre, et c'est limite si le jeu n'a pas été boudé. Je vous avoue que moi j'avais déjà lâché depuis longtemps... Mais bon. Quand Ultimate MK est arrivé, là, ça nous a carrément gonflés, et on s'est dit que c'était fini. Ben non... Voilà qu'on nous annonce MK Combo et MK 1 et 2 Duo. Et encore, on échappe à MK Trilogy. MAIS C'EST PAS BIENTOT FINI ! Si encore on nous ajoutait de vraies innovations, d'accord. Mais non, ce ne sont que de vagues resucées sans AUCUN intérêt ! Alors, bientôt on verra sortir MK Sans les Mains, MK avec Sonya en Bermuda, MK Apprend à Nager... Alors s'il-vous-plaît, que ce soit Acclaim ou GT Interactive, arrêtez. Faites du vrai neuf, mais arrêtez de faire du neuf avec du vieux. Ça devient lourd.

Darknet

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : AMERICAN SOFTWORK CORPORATION • DISPONIBILITÉ : N.C.





Darknet est l'un de ces jeux appelés à pulluler sur nos consoles dans les prochains mois. Il s'agit d'un jeu d'action en 3D isométrique (vue de 3/4) et aux personnages modélisés. Réalisé aux USA, il vous entraînera dans cinq mondes périlleux (Aztec, Romtec, Tekyo, Cybos et Subtec), eux-mêmes subdivisés en cinq parties. Avec des effets de lumière très «classes», un arsenal de combat «époustouflifiant» et un nombre «renversifiant» de pièces cachées, Darknet pourrait venir «comblifier» un vide dans le catalogue de la Saturn.

TELEX

LA WARNER SORT DU COMA

Bon, ben, c'est vrai. La Warner Interactive ne nous a pas gâtés ces temps-ci. Mais rassurons-nous : viendra un temps prospère. Je ne peux pas précisément vous dire quand (sûrement pas avant la fin de l'année) mais trois titres seront destinés à la Saturn : Trash'It, un jeu dans lequel vous devrez tout exploser, F1, qui est, comme son nom l'indique, une simulation de Gym Aquatique en 3D, ainsi que Star Control 3, qui est un soft dans le genre de Command & Conquer.

Space Jam

SATURN EUROPÉENNE
ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

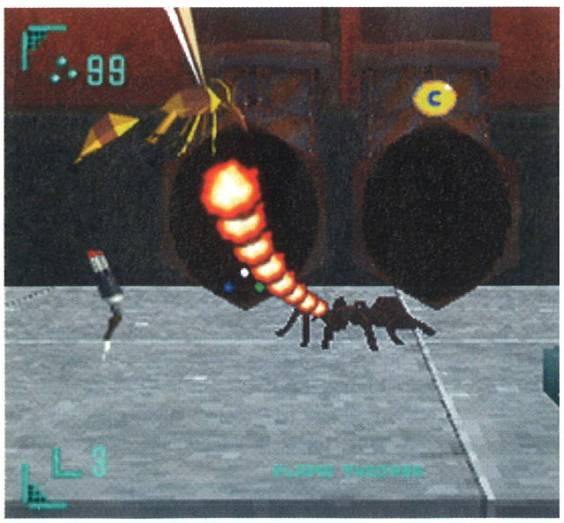
Que serait Acclaim sans le basket ? Déjà à l'origine de l'invasion NBA Jam (qui est en passe de se poursuivre avec la sortie en novembre de NBA Jam Extreme sur Saturn), nous allons assister à l'invasion des personnages de la Warner. Comme nous vous l'avions annoncé il y a quelques mois, Space Jam est un jeu parodique et loufoque qui met en baskets Bugs Bunny (et ses amis) et Michael Jordan. Alors quand l'humour des Looney Tunes s'associe à la classe d'Air Jordan, on ne peut qu'obtenir un futur hit.

Major Damage

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : CAPCOM • DISPONIBILITÉ : DÉBUT 97

Voilà que s'offre à nous un Shoot/action à l'humour omniprésent. Vous incarnez le major Damage, un militaire fêlé, qui vous entraîne dans seize niveaux de folie, modélisés de A à Z. À votre disposition, de redoutables et fantasmagoriques armes : Mega Ball Gun, Vorp Gun, grenades nucléaires... Tout est là pour l'éclat', et si vous le souhaitez, le colonel Carnage, dirigé par un deuxième joueur, vous viendra en aide. Enfin, sachez que des épreuves à bord de vaisseaux volants vous attendent également... ●

Spider



Spider est la première production de Boss Game Studio pour la Saturn, et nous ne pouvons qu'applaudir des deux mains (pour les humains) ou des quatre mains (pour Kharmo et les autres êtres simiesques). En effet, cette boîte, créée par Richard Edlin, est à l'origine de nombre d'effets spéciaux sur Star Wars. Elle vous propose aujourd'hui un jeu de plates-formes en 3D à l'allure fort alléchante et non moins effrayante, puisque vous y incarnez une araignée. Avec huit pattes, il vous sera facile de grimper partout, de récupérer moult items ou encore de vous emparer des ennemis qui tenteront de vous empêcher de sortir vivant de l'aventure dans laquelle vous êtes lancé. Un des jeux les plus sympas vu à l'E3... ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : BMG • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

TELEX

ON EST MÉGA-CONTENTS

Pensez un peu à la joie qui nous innonde ! Konami a en effet annoncé la sortie sur Saturn de Lethal Enforcers 1 et 2, deux jeux sortis sur MD et qui ressemblent, dans leur style, à Virtua Cop. Une telle joie ne pouvait rester longtemps contenue, et c'est pourquoi nous avons voulu crier notre bonheur : «...» . Merci de m'avoir écouté.

LE FEUILLETON DAYTONA

Au jour d'aujourd'hui (vendredi), à l'heure qu'il est à ma montre (23h38), et étant donné que la lune est pleine, on peut maintenant être sûr de deux choses à propos de la suite de Daytona USA. La première, c'est le nom : Daytona USA Champion Circuit Edition. C'est déjà ça. La deuxième, c'est qu'on pourra jouer à deux. Les gens ont tellement dû les bassiner en leur disant «Pourquoi qu'c'est-y don qu'vous avez pas mis vot'jeu à deux joueurs ?», que les programmeurs ont décidé d'en flanquer un. «Putain, on n'est jamais tranquilles. Avec ça, y-vont p'têt nous lâcher les Nike ! « auraient déclaré les intéressés. Quant à l'éditeur de circuit, on reste toujours en attente.

Prince of Persia 2

MEGADRIVE EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

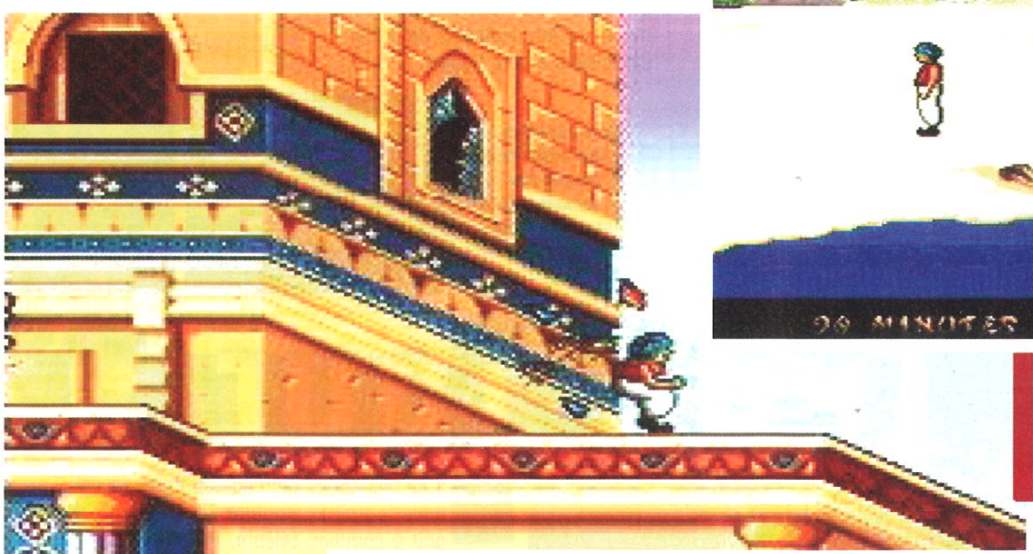
Voici la suite de l'un des titres les plus connus de l'histoire du jeu vidéo. Prince of Persia, dont vous avez pu découvrir les premières péripéties il y a quelques années sur Mega CD ou Megadrive, est de retour. La recette a-t-elle changé ? Non. Mais si elle était bonne, pourquoi la changer ?

L'épée-ripe, et si...

Le prince est plutôt du genre jaloux. En fait, il ressemble davantage à un Corse qu'à un Perse. Une nouvelle fois, on a touché à sa princesse, et une une fois de plus, il part à la chasse. Au programme : combat au cimeterre, labyrinthes et énigmes. Bien sûr, le tout est enrobé de séquences animées et un narrateur vient vous expliquer la vie. Mais c'est sur vous-même qu'il vous faut compter. Car pour remplir votre mission et secourir votre belle, vous ne disposez que d'un temps limité. Voui, voui, voui. C'est à vous de vous débrouiller comme vous le souhaitez - vous pouvez avancer pas à pas, courir, sauter, grimper... - pour parvenir au bout du jeu en cent minutes. Vous disposez d'un nombre illimité de vies, mais sachez que le chrono continuera à faire défiler ses petits chiffres. Dans les cinq mondes très exotiques qui constituent ensemble douze niveaux, vous n'aurez pas le temps de flâner. Alors avis aux amateurs de croisades périlleuses. Prince of Persia 2 viendra égayer la Megadrive en septembre. ●

ÉDITEUR : TITUS

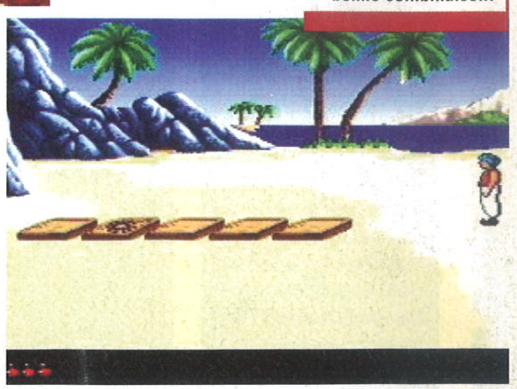
Regardez bien en bas. Là, encore plus bas... ça y est... vous pouvez maintenant voir qu'il vous reste 98 minutes pour retrouver votre princesse.



Cinq mondes formant douze niveaux vous séparent de votre douce princesse.

Tout cela semble simple, mais pour triompher de cette petite épreuve, vous devrez trouver la bonne combinaison.

Vous rencontrerez de nombreux sbires du kidnappeur, qui vous entraîneront dans de périlleux combats.



TELEX

LE CINÉMA SE CONSOLE

Depuis plusieurs années, le cinéma n'est pas dans sa meilleure forme. C'est pourquoi certaines boîtes ont préféré se diversifier dans les jeux vidéo, ce qui leur permettra de faire eux-mêmes les jeux tirés de leurs films. On trouve donc maintenant la Fox Interactive, MGM Interactive, et Universal Studio Interactive. Sachez aussi que Canal + se lance elle aussi dans l'aventure.

Dungeon Keeper

Tous ces malotrus en veulent au trésor que vous avez malhonnêtement amassé. Quelle injustice tout de même... mais que fait la police ?

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

Bullfrog est l'une des rares équipes de développement à pouvoir se targuer d'avoir son fan club. Ce qui lui vaut cette gloire ? Des jeux différents. Et Dungeon Keeper, sa prochaine production alliant stratégie et action deviendra certainement une référence.

Mieux que les Lemmings

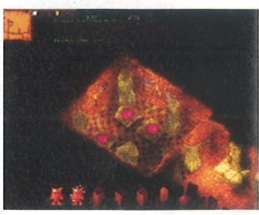
Une fois n'est pas coutume. Vous incarnez un être maléfique, un sorcier, pour être plus précis. Dans le passé, vous avez accumulé un trésor immense, une fortune qui attire les convoitises de tous les aventuriers fauchés. Retranché dans votre donjon, vous devez protéger votre richesse de tous les rapaces de ce bas monde. Pour mener rondement votre affaire, vous avez la possibilité de construire des murs, de les déplacer, de poser des pièges et des trappes... Bref, un vrai petit Lemming. Vous avez également tout loisir de donner le jour à des monstres pour votre comité d'accueil, sorte de syndicat d'initiative pour visiteurs indésirables. Mais attention ! Si votre pouvoir augmente chaque fois que vous faites main basse sur l'âme d'un aventurier, il décroît lorsqu'une de vos créatures est tuée. À vous de jongler intelligemment pour renforcer vos pouvoirs et préserver votre bas de laine. Dans un univers entièrement en 3D, vous pourrez vagabonder à 360° dans ce donjon si particulier. Savourons les photos en attendant mieux...! ●

ÉDITEUR : BULLFROG

Dungeon Keeper n'est pas un énième jeu d'aventure classique. Pour une fois, l'être malfaisant, c'est vous.

Qui sait ce que vous rencontrerez au détour d'un mur ?

Vous pouvez modéliser votre donjon comme bon vous semble grâce au menu qui figure au bas de l'écran.

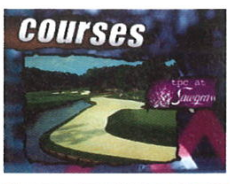


TELEX

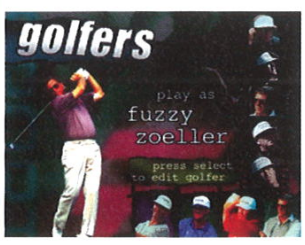
LA JAGUAR RENTRE AU GARAGE

Après moult rumeurs et bruits de couloirs (comme ceux que Kharmo sait faire mais c'est une autre histoire), Atari a enfin avoué que la Jaguar était bonne pour le placard. On vide les stocks, et c'est fini. Pis, au passage, Atari ira aussi au placard, et ça c'est plutôt triste. Atari, c'est une grosse partie de l'histoire des jeux vidéo, et ça fait tout drôle de la voir disparaître. La société est en effet rachetée par JTS, un fabricant de disques durs américains. Mais Nolan Bushnell, le fondateur d'Atari et créateur de Pong, s'en tape. Il a rejoint une autre boîte, Aristo, et a déclaré vouloir ramener l'industrie des jeux vidéo aux États-Unis, et ainsi mettre fin au règne du Japon. Xénophobe, lâcheur, mauvais perdant, mauvais gestionnaire... Ça fait beaucoup.

PGA Tour 97



La loi des séries reprend ses droits, et EA Sports nous fournit la mouture 97 de sa simulation de golf ô combien célèbre, PGA Tour Golf. En plus des parcours habituels, deux nouveaux sont inclus : TPC at Sawgrass et Spyglass Hill, deux classiques du circuit pro. À propos de pros, sachez que vous aurez à vos côtés quatorze joueurs de talent, comme Fuzzy Zoeler ou Craig Stadler pour taper la balle. Les nouveautés sont au rendez-vous annuel, avec le choix entre les styles arcade et simulation pure, une assistance de l'ordinateur, des commentateurs TV et plusieurs vues de jeu... Bref, si vous aimez le golf, dirigez-vous en novembre vers ce jeu qui devrait valoir son pesant de cacahuètes. ●



SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : EA SPORTS • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

Pinocchio

Le thon blanc, c'est excellent et Pinocchio s'accroche à l'arrière de chacun d'eux pour suivre leur route.

Geppetto et Pinocchio dans la même galère ! Ramez puis baissez la tête ou sautez pour éviter les obstacles.

Cricket doit combattre farouchement les lucioles à l'aide de sa petite ombrelle, le tout sans tomber du réverbère.

Oh là, là, le chariot fonce à toute allure. Attention à la tête !

Mais c'est quoi ça ? Utilisez 5 touches de la manette pour lever le bras droit ou gauche, le pied droit ou gauche ou encore pour faire une vrille. C'est juste une question de mémorisation.

Oh, excusez-moi monsieur, dit Pinocchio. Espèce de bourricot, lui répond-il !

TELEX

LA «TANK TIKS» DU GENDARME

BMG, il y a un an, personne ne les connaissait vraiment. Pourtant, avec Crystal Dynamics (Gex, Titan Wars, Slam'n Jam...), ils ont commencé à faire parler d'eux. Et ce n'est pas fini, puisque Tanks Tiks et Mass Destruction, deux jeux d'action, sont prévus sur Saturn vers la fin de l'année. Promis, nous vous montrerons bientôt de belles choses de chez eux.

VIC TOKAI ABUSE

L'éditeur nous avait caché tout ça ! Nous avions déjà eu Valora Valley Golf, et nous attendons sous peu Criticom. Eh bien, vers la fin de l'année, nous pourrons jouer à Abuse, un titre annoncé comme fort, et qui consiste en un Shoot'Em Up en 3D. Mais ce n'est pas tout : Dark Rift, un jeu d'aventure à l'ambiance glauque, et Wet Corpse, un jeu d'action en 3D iso.

MEGADRIVE EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 96

Lorsque l'on pense à Pinocchio, la première image qui nous vient à l'esprit est celle de son nez qui s'allonge à chaque fois qu'il ment. Le rêve de tous les garçons en réalité. Pinocchio était auparavant une simple marionnette inanimée qui prit par la suite forme humaine. Aujourd'hui, il n'habite d'ailleurs plus porte de Pantin ! Créées par l'italien Collodi en 1878, les aventures de ce gamin espiègle virent le jour au cinéma en 1950 grâce à Walt Disney. Remarquez comment aujourd'hui le même thème a été repris à travers Toy Story ! Pinocchio n'arrive que maintenant sur Megadrive mais peu importe, le principal c'est qu'il soit à la hauteur mais là, seul le test nous le dira...

«Oh oui Pinocchio, raconte-moi encore des mensonges !» Blanche-Neige

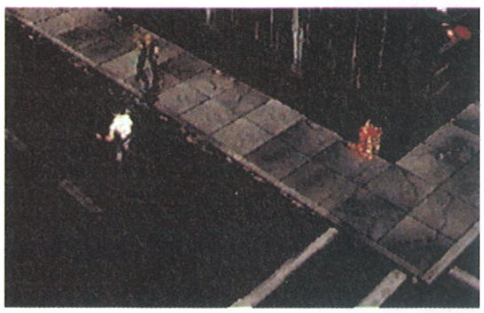
Pinocchio est une jeu d'action pour un joueur dans lequel vous ne dirigerez pas seulement le petit garçon. En effet, Cricket, qui est en quelque sorte le sage, aura lui aussi du pain sur la planche. On le retrouvera perché sur un réverbère, son ombrelle à la main, en lutte contre des lucioles. Le jeu est constitué ainsi d'épreuves à chaque fois très variées. L'objectif pour Pinocchio sera de gagner les badges de la vérité, de la bravoure et de la générosité afin que les vœux de son créateur, Geppetto, soient exaucés par la charmante fée. Le problème, c'est que Pinocchio n'est pas un enfant très sage. On le retrouvera au théâtre où il devra reproduire certains mouvements au risque de se ramasser des tomates, il sera avalé par une baleine, se retrouvera sur un radeau et sera même transformé en âne ! Pinocchio ne rate pas une occasion pour faire des bêtises. Le jeu proposera au total trois niveaux de difficulté mais pas de passwords étant donné le petit nombre de niveaux. Tous les détails dans le prochain zapping ! ●

ÉDITEUR : DISNEY INTERACTIVE

Werewolf The Apocalypse

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : CAPCOM • DISPONIBILITÉ : DÉBUT 97

Production atypique du style Capcom, Werewolf est un jeu d'action/aventure aux appâts alléchants. Dans la peau de l'un des sept Garous disponibles au début de la partie, vous devez défendre Gaïa, l'esprit de la Terre, de Wyrm, un être maléfique. Avec une vue genre 3D iso, vous traverserez six mondes en utilisant au mieux les pouvoirs de votre personnage, qui peut revêtir trois formes : humain, loup, loup-garou. Chacun d'eux dispose bien sûr de pouvoirs et de coups particuliers. Inspiré du jeu de rôle Storyteller, Werewolf vous fera bénéficier d'effets spéciaux assez sympas, par exemple le Morphing. Un titre à ne pas perdre de vue... ●



Grid Runner

De la tactique. Voilà ce que vous propose en un mot Grid Runner. Mais attention, de la tactique fun. Sur un plateau en forme de grille, avec des téléporteurs placés stratégiquement, vous devrez récupérer tous les drapeaux placés dans l'aire de jeu. Si l'action se résumait à cela, l'ennui dominerait, mais il n'en est rien. Un ennemi est là pour vous embêter. Ben oui... Vous allez devoir vous livrer au jeu du chat et de la souris pour attraper chaque drapeau. Le principe de jeu est original et sa réalisation semble elle aussi de qualité. Bref, Grid Runner pourrait bien être un nouveau Bomberman. ●

SATURN : EUROPÉENNE • ÉDITEUR : VIRGIN • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

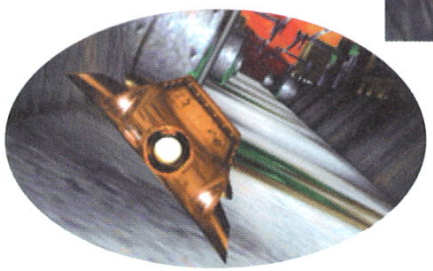
TELEX

SCHTROUMPFEMENT LOIN

Bon ben, faudra se faire une raison. Les Schtroumpfs 2 sur Megadrive, c'est-à-dire les trucs bleus Autour du Monde, ne viendront pas cet été. Visez plutôt vers Noël. Vachement cool, d'autant plus que c'est pour des raisons commerciales que le jeu aura du retard. De quoi avoir des regrets... En attendant, d'autres jeux comme Prince of Persia 2, Pinocchio, Sonic ou Pocahontas viendront nous éclater.

Hard Boiled

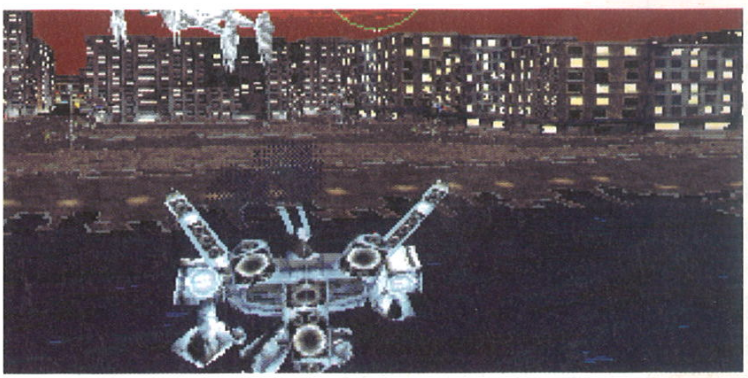
Directement inspiré d'un Comics de Dark Horse, et développé en France par Cryo, Hard Boiled est un jeu de voitures/action futuriste, dans lequel vous devez affronter les forces diaboliques qui ont pris le contrôle de Willford. À bord de l'une des trois voitures volantes disponibles, vous devrez remplir quatre missions, elles-mêmes subdivisées en plusieurs épreuves. Entièrement en 3D texturée, ce jeu vous permettra également de mettre à l'épreuve vos talents de tireur, chaque voiture offrant un arsenal impressionnant. La version aperçue n'étant qu'une esquisse, nous attendons le test avant de nous prononcer. ●



SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : GTE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

Team 47 Goman

Si je vous dis que nous tenons le futur hit, vous allez me rire au nez (que j'ai beau d'ailleurs, pas comme Kharmo, le sien est petit et crochu) et vous aurez raison. Mais bon… Pour info, nous signalons donc la préparation de ce titre, dans lequel vous dirigerez un robot. Simple Shoot', ce soft nippon est en 3D. Les textures sont là aussi. Si si, regardez bien… But du jeu : tout détruire et rester en vie. Les programmeurs ont quand même ajouté quelques petites nuances, en vous confiant des missions d'attaque ou de protection. Fallait bien trouver un prétexte au jeu… ●



SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : COCONUTS JAPAN • DISPONIBILITÉ : NC

TELEX

SPIELKATZ-GEFSEG

Ça, c'est du nom. C'est peut-être celui qu'auraient dû choisir les trois boss de Dreamworks (Spielberg, Katzenberg, Geffen) qui viennent de signer un contrat avec Sega pour créer des centres de loisirs un peu partout sur notre belle planète. Bien évidemment, un géant des effets spéciaux (Spielberg), un magnat du son et du disque (Geffen), un des plus riches salariés du monde qu'a gagné du fric chez Mickey (Katzenberg) et un surdoué des jeux vidéo ne peuvent créer que des merveilles d'arcade et de technologie.

JACKPOT

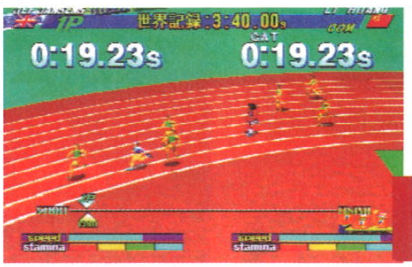
Sega et Softbank viennent de créer la bagatelle de trois sociétés : ExpressPlus, une boîte de distribution de matériel et de logiciels de jeux vidéo et PC, Sega Entertainment, qui adaptera les jeux Sega sur PC et créera des jeux uniquement PC à partir de persos Sega, et enfin Sega Soft, une boîte qui développera sur tous supports.

Les arrivées seront parfois très serrées.

Decathlete

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

Miss Hongrie en plein élan. Le genre de nana qu'on hésite à aborder dans la rue.



Pendant le 1500 mètres, vous pourrez changer de couloir et vous décaler pour éviter les autres concurrents.

A peine avons-nous annoncé la préparation de ce soft que le voilà déjà en preview, avec une date de sortie annoncée en septembre. Même s'il semble que le jeu ait deux mois de retard par rapport aux JO et à Olympic Games d'US Gold, il pourrait bien se révéler être un succès.

Marie-José Perec version Super Woman

Pour concourir dans Decathlete, qui est un jeu «multi-events», vous disposerez de huit personnages, de nationalité et de look divers. En fait, ils ressemblent plus à des super héros qu'à des athlètes de haut niveau. Voilà qui positionne clairement le soft comme un jeu de type arcade et non simulation. Au programme des ces JO version Sega, dix disciplines : 110 mètres haies, saut en longueur, en hauteur, lancer du poids, du disque, du javelot, 400 mètres, 1500 mètres, saut à la perche, et 100 mètres. Voilà de quoi faire chauffer les doigts, car comme vous le savez peut-être, ce genre de soft demande de l'huile de coude - Message personnel : non Kharmo, ne demande pas à ta mère si elle en a dans sa cuisine. Pour faire courir le joueur, il faudra appuyer comme un fou sur un bouton (au lieu de deux d'habitude), et vous servir d'un deuxième bouton pour les actions, voire parfois du pavé directionnel. On note d'entrée quelques innovations, comme la possibilité de changer de couloir pendant le 1500 mètres. Quant à la partie gestion du jeu, elle est là, puisque vous devrez, dans certaines épreuves, gérer votre fatigue. En somme, si vous êtes fainéant, ce jeu n'est pas pour vous. Je finirais sur un conseil : jouez avec un stick arcade Saturn. ●

ÉDITEUR : SEGA

Entre chaque épreuve, on vous expliquera comment procéder. Pratique.

L'animation des joueurs est splendide. Garanti !

TELEX

UN MARIAGE UN ENTERREMENT

Ça y est, c'est officiel. Psygnosis est maintenant mis en vente par Sony. Maintenant que le fabricant de la PlayStation a bien profité de l'éditeur pour lancer sa console (dois-je vous rappeler que des titres comme WipEout, Destruction Derby, Adidas PowerSoccer et autres sont de Psygnosis et ont largement contribué aux ventes de la console ?), il est vrai qu'ils n'ont plus besoin d'eux. La raison officielle invoquée réside dans l'incompatibilité entre la notion de fabricant de consoles et celle de développeur/éditeur, qui ne peut pas sortir ses jeux sur tous les formats. Maintenant qu'ils ont tous les deux gagné du fric, ils peuvent enfin avoir une conscience professionnelle.

ESPACE 3 Games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

NOUVELLE ADRESSE **VANNES** Ouverture le 6 juillet
30, rue Thiers
Tél : (16) 97 42 66 91

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	299,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00	NHL 96 (EUR)	369,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**299,00**	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**399,00**	SPIROU (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	TINTIN AU TIBET (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**299,00**	TOYS STORY (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**299,00**

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**99,00**
BUBSY 2 (EUR)	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
DINO DINIS SOCCER	99,00	RISTAR (EUR)	129,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00	SHINNING FORCE (EUR)	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	**SONIC & KNUCKLES (EUR)**	**199,00**
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**	SOLEIL (EUR)	199,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**	SPARKSTER (EUR)	149,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	169,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00	STARGATE (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SUPER HANGON + WORLD CUP ITALIA	
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00	+ COLUMNS	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00	TASMANIA 2 (EUR)	129,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	THOMAS BIG HURT	199,00
NBA JAM (EUR)	149,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00	ZOOL (EUR)	99,00

● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP :
99 F ➥ AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Articles DRAGON BALL Z

LISTE SUR DEMANDE

Sega 32 X

➜ **SEGA 32X + 1 JEU** **490 F**
➜ **SEGA 32X + VIRTUA FIGHTER** **690 F**
JEUX 32 X **199 F** ... TITRES SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **1490 F**

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**99,00**	STARBLADE (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	99,00		

Saturn Version PAL

➜ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE** **1490 F**
VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) **1190 F**
Liste des films disponible sur demande

JEUX JAP		MAGIC CARPET	369,00
BOMBERMAN	349,00	MANSION OF HIDDEN SOULS	199,00
DRAGON BALL Z	**349,00**	MORTAL KOMBAT 2	199,00
DRAGON BALL Z 2	**399,00**	MYSTERIA	349,00
DRAGON FORCE	399,00	**NBA JAM TE**	**199,00**
FATAL FURY 3	449,00	NEED FOR SPEED	369,00
GRAN CHASER	199,00	NFL QUATERBACCK 96	369,00
IN THE HUNT	249,00	NHL HOCKEY	299,00
KING OF FIGHTER 95	**449,00**	NIGHT WARRIOR	369,00
MEGAMAN X3	399,00	OLYMPIC GAMES	349,00
NIGHTS	399,00	**PANZER DRAGON 2**	**399,00**
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00	**RAYMAN**	**349,00**
STORY OF THOR	399,00	RAW PURSUIT	369,00
STREET FIGHTER ZERO 2	399,00	REVOLUTION X	199,00
TOSHIDEN	**199,00**	ROAD RASH	369,00
VAMPIRE HUNTER	**249,00**	**SEGA RALLY**	**349,00**
VICTORY GOAL 96	399,00	SHEEL SHOCK	349,00
VIRTUA FIGHTER 2	**249,00**	SHINNING WISDOW	349,00
JEUX USA		SHINOBI X	299,00
DIE HARD TRILOGY	399,00	SHOCKWARE ASSAULT	369,00
MYST	**199,00**	SKELETON WARRIOR	369,00
ROBOTIKA	299,00	SLAM AND JAM 96	349,00
VIRTUA FIGHTER 2	**249,00**	STREET FIGHTER	199,00
VIRTUAL HYDLIDE	199,00	**STREET FIGHTER ALPHA**	**369,00**
JEUX EUROPEENS		THE HORDE	369,00
BAKU BAKU	349,00	THEME PARK	369,00
CLOCK WORK NIGHT 2	299,00	THUNDER HAWK 2	349,00
D	**299,00**	TILT	369,00
DEADLY SKY	369,00	TITAN WARS	369,00
DESCENT	**349,00**	TOSHIDEN REMIX	299,00
DESTRUCTION DERBY	**349,00**	TRUE PINBALL	349,00
DISCWORLD	349,00	**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3**	**349,00**
EARTHWORM JIM 2	369,00	VALORA VALLEY GOLF	349,00
EURO 96	369,00	VICTORY BOXING	249,00
FIFA SOCCER 96	**249,00**	**VIRTUA COP + GUN**	**449,00**
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP	349,00	VIRTUA GOLF	349,00
GALATIC ATTACK	299,00	VIRTUA GUN	199,00
GEX	369,00	**VIRTUA RACING**	**249,00**
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00	WING ARMS	299,00
GUARDIAN HEROES	349,00	**WIPE OUT**	**349,00**
IMPACT RACING	369,00	WORLD CUP GOLF	349,00
JACK IS BACK	369,00	WORMS	369,00
JOHNNY BAZOOKATONE	349,00	X MEN	349,00

GENIAL !

ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	349 F
ARCADE RACER (VOLANT)	**449 F**
ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	**199 F**
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	**149 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

❒ SUPER NINTENDO	❒ MEGADRIVE	❒ GAME GEAR	❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES	❒ MEGA CD	❒ 3 DO	❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM	❒ NEO GEO	❒ CDI	❒ NEC
	❒ GAME BOY	❒ JAGUAR	

MEGAFORCE 07/96

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Nights

SATURN EUROPÉENNE

DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

Fourni avec le jeu, ce «paddle» analogique regroupe toutes les fonctions d'une manette traditionnelle et possède de surcroît un «joystick» analogique supplémentaire spécial pour de meilleures sensations de vol !

Ramassez le compte de boules bleues et venez les déposer ici.

Nights est à la Saturn ce que Sonic est à la Megadrive : la mascotte de la machine et un héros merveilleux ! Créé par l'équipe qui donna naissance à Sonic, Nights dispose de tous les atouts pour remporter un énorme succès. Pour nous, à Mega Force, cela ne fait aucun doute. Nous enchaînons ici partie sur partie, et nous ne vous parlons pas de l'attroupement que cela provoque autour du jeu. Certains disent «Oh, elle est mal, la Playstation !», d'autres parlent de marionnettes, je crois... Tous bavent de plaisir rien qu'en regardant le jeu et semblent soudain transportés en plein rêve lorsqu'ils se saisissent du «paddle». Nights aurait-il quelque chose de magique ?

Le rêve commence maintenant !

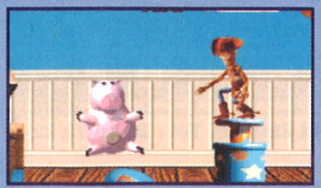
Au début du jeu, vous devez choisir votre personnage, Claris la jeune fille ou Elliot le jeune garçon, chacun ayant des rêves différents, au même titre que les mondes que vous découvrirez. Claris se retrouve dans une magnifique forêt alors que le monde d'Elliot est entièrement recouvert de neiges éternelles. Dans les deux cas, le but du jeu reste le même. Tout commence à pied. Votre personnage peut évoluer librement dans tous les décors sans toutefois franchir certaines limites signalées, par exemple par la présence d'eau. Une flèche vous indiquera la direction à emprunter et vous devrez grimper et sauter jusqu'à ce que vous soyez parvenu à destination. Vous découvrirez alors Nights emprisonné dans un temple et c'est simplement en le rejoignant que vous fusionnerez avec lui. Enfin, vous pourrez vous envoler !!! Contrôlant l'altitude et la direction de votre personnage, vous ne pouvez cependant pas aller où bon vous semble. Le chemin, quoique très large, est en quelque sorte pré-calculé, avec toutefois la possibilité de changer de route, par exemple en rebondissant sur les murs. En tout cas, la sensation de liberté est bien là !

Le Sonic de l'an 2000

En jouant à Nights, on retrouve de nombreux éléments du charme caractéristique de Sonic, et bien plus encore. Vous mettant au diapason d'un environnement musical

Si vous tardez à finir la mission, la fusion avec Nights s'achèvera et vous vous retrouverez à pied, quelque part dans le décor !

* TOP TEN MEGADRIVE *



TOY STORY

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	-	TOY STORY	1	2
2	▲	SEGA SPORT 1	-	-
3	▲	STRIKER	-	-
4	▲	SONIC SPINBALL	7	1
5	▲	JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION	10	1
6	▲	SONIC COMPILATION	-	-
7	▲	ECCO THE DOLPHIN	-	-
8	▲	MAUI MALLARD	-	-
9	▲	ASTÉRIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	-	-
10	▲	SPIROU	-	-

À pied, il faudra grimper et sauter jusqu'à retrouver votre chemin.

Attrapez la grosse Bertha et jetez-la de pièce en pièce. Ho ! Hisse !

de folie, vous réaliserez ces mouvements dont Sonic avait le secret. Rebondir contre des Bumpers, accélérer, tourner autour d'une barre pour prendre de l'élan... Nights ne tient pas en place, il virevolte sans cesse jusqu'à vous faire perdre la tête. Et vous la perdrez facilement dans ce monde de rêve ! Avez-vous évalué la taille des monstres ? Entendez-vous le signal de passage du train ? Voyez-vous ces petites créatures angéliques ? Le charme est omniprésent ! Enfin, il s'agit aussi d'une course contre la montre et c'est peu de le dire. Lorsque le temps sera écoulé, une horloge tentera de vous attraper ! Énormément de détails sont fabuleux, mais vous devrez patienter jusqu'au test pour tout connaître... ●

ÉDITEUR : SEGA

Quel pied de voler ! Ramassez tout sur votre passage et passez à l'intérieur de tous les cercles. Woaou !

Suivez la flèche rouge pour trouver le corps de Nights. Vous fusionnerez et pourrez ainsi voler.

Keio 2

Ne vous y méprenez pas, Keio 2 n'est plus un shoot'em up mais bel et bien un jeu de plates-formes ! Hé oui, il faut dire que le premier jeu, sur Mega-CD, était un shoot'em up pur et dur et que Rami, la jeune fille maintenant à pied, volait à l'époque sur le dos d'un dragon domestique du nom de Spot. L'univers dans lequel Rami évolue maintenant semble mignon comme tout, et elle a aujourd'hui de nouveaux pouvoirs : soulever des objets, attraper des marteaux... Sur un plan graphique, cette cure de jouvence lui a, en tout cas, fait du bien... ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : JVC • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

TELEX

SCORE MARQUE UN BUT

Score Games s'élargit une nouvelle fois. Pour le coup, c'est à Créteil, et ce nouveau magasin propose 100 m2 entièrement dédiés à ce que nous aimons, c'est-à-dire les jeux vidéo. On vous rappelle quand même que, pour faire de bonnes affaires, Score Games, c'est le pied. Alors si vous habitez Créteil, dirigez-vous à l'entrée de la rue piétonne de Créteil Village, juste en face de l'église.

PLUSIEURS MILLIERS D'ASTUCES 24H/24 DE NOUVELLES ASTUCES TOUTES LES SEMAINES.

TÉLÉPHONE AU

SANS FAIRE LE 16 NI LE 1

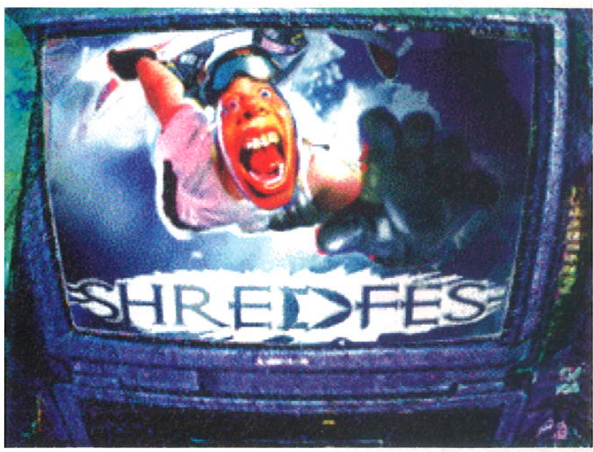
36 69 77 06

Édité par Teofil - 2,23 F la minute

Shredfest

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS • DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 96

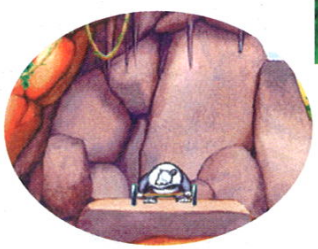
Super, du Snowboard, du surf sur neige, voilà un truc percutant ! D'ailleurs je me souviens de la fois où j'étais peinard sur mon monoski quand un mec habillé en pyjama large super stylé m'est arrivé dessus comme une tornade. Il m'a emporté avec lui, a rayé mon ski tout neuf et tordu mon bâton comme un tire-bouchon ! Pour en revenir au jeu, il vous proposera des épreuves de figures et de vitesse sur différentes pistes. Vous devrez avant tout choisir votre personnage parmi six mecs et meufs. Remporter des courses vous rapportera de la thune, ce qui vous permettra d'améliorer votre matos et de participer à d'autres compétitions. Il sera même possible d'y jouer à 4. Ça va glisser à fond et le tout sur des musiques ultra punk ! ●



TELEX

ENCORE UN PAD

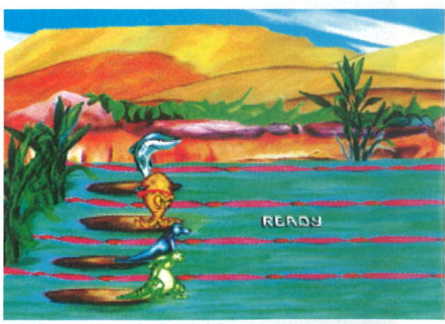
Selon certaines rumeurs, le jeu Virtual On sur Saturn sortirait accompagné d'un "controller" avec deux joysticks, et cela afin de rendre les sensations de l'arcade. Un peu comme le Mission Stick, mais en analogique ; la bête permettrait de tenir un stick dans chaque main. Ça va être "space"...



Wild Animalympics

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : TITUS • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

Les "zanimaux" ont perdu la tête, on le savait déjà pour les vaches, mais voilà que d'autres sont manifestement atteints (maman, ça va ?). Ils se mettent maintenant à imiter les hommes dans le domaine sportif et ont fini par créer, eux aussi, leurs Jeux Olympiques. Voilà ce que ça donne : un ours tentant de battre le record de l'épaulé-jeté, un troupeau d'autruches au 100 mètres haies, un chameau dans l'épreuve du saut en longueur et une pieuvre ainsi qu'un requin au départ du 400 mètres nage libre. Quand on pense qu'il y a 11 épreuves différentes, on n'ose imaginer les espèces d'animaux qui y participeront... ●



THE SUBSTITUTE / MEGA FORCE

CONCOURS

THE SUBSTITUTE

1er au 20è Prix
1 place de cinéma "The Substitute"
+ 1 casquette
+ 1 sac à dos
+ 1 single de la bande originale du film

21è au 50é Prix
1 place de cinéma "The Substitute"
+ 1 casquette
+ 1 sac à dos

51è au 100é Prix
1 place de cinéma "The Substitute"
+ 1 T-Shirt
+ 1 casquette

100è au 150è Prix
1 T-Shirt
+ 1 casquette
+ 1 single de la bande originale du film

151è au 180è Prix
1 single de la bande originale du film

LES QUESTIONS

1 - Où a été tourné le film "The Substitute" ?
- a - En Floride
- b - En Côte d'Or
- c - En Turquie

2 - Où se déroule l'action du film "The Substitute" ?
- a - Dans une Prison
- b - Dans un Lycée
- c - Dans une Banque

3 - Parmi ces acteurs, lequel tient le rôle principal, dans "The Substitute" ?
- a - Jean-Marc Demoly
- b - Tcheky Karyo
- c - Tom Berenger

QUESTION SUBSIDIAIRE :
Imaginer un slogan pour le lancement du film "The Substitute".

100 places de cinéma à gagner !

sortie du film le 10 juillet 1996

LE REGLEMENT

1) Mega Force organise un concours qui sera clos le 30 Juillet 1996 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Mega Force.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 10 Août 1996 .

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN RÉPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 30 Juillet 1996 à MEGA FORCE - Concours THE SUBSTITUTE -
6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy CÉDEX. Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Modèle d'ordinateur ou de console : ..... Age : .....

Réponse 1 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse 2 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse 3 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

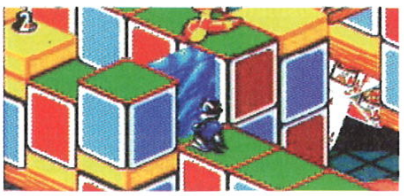
Réponse question subsidiaire : .....

.....

.....

.....

Whizz



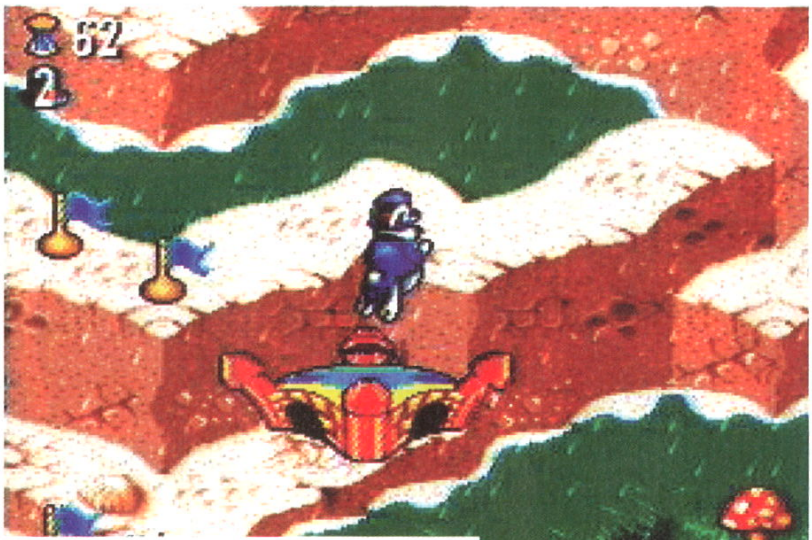
MEGADRIVE EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

Whizz ne vous est peut-être pas inconnu, du moins en ce qui concerne les lecteurs fidèles (j'en vois déjà rougir). En effet, nous vous avions déjà brièvement présenté ce jeu lors d'un reportage sur l'ECTS, le salon britannique. Mais depuis, plus rien, pas un mot, pas un coup de téléphone, rien…

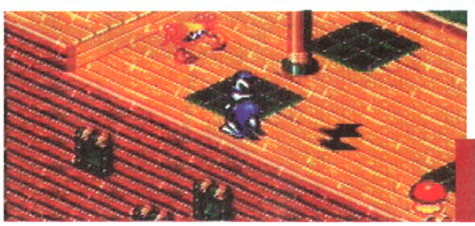
Whizz goes to Hollywood

Un peu comme son confrère Spot, Whizz est un jeu de plates-formes en 3D isométrique. Whizz, comme son nom ne l'indique pas, est un lapin. Mais attention, pas n'importe lequel… Un lapin apprenti magicien. On n'a pas affaire à un vulgaire lapin de garenne. Avec ce petit personnage, assez sympathique au demeurant, vous traverserez de nombreux univers assez proches de l'ambiance d'Alice au pays des merveilles.
Au cours de votre périple, vous devrez récupérer un maximum d'items, trouver chaque passage secret, mais aussi affronter le temps, qui jouera contre vous. Ce soft, qui peut se pratiquer seul ou à deux, devrait plaire par son esprit assez humoristique. Réponse vers septembre… ●

ÉDITEUR : TITUS

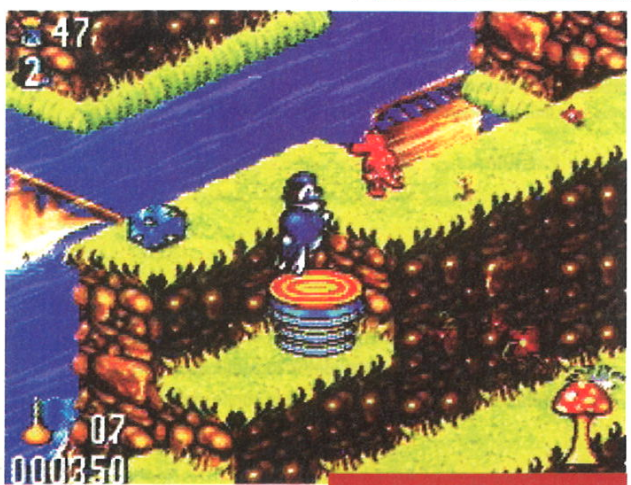


Voici l'entrée d'un nouveau monde…



Ça a la couleur de Spot, ça ressemble à Spot, mais ce n'est pas Spot.

L'univers de Whizz est assez original. Quant au jeu, la réponse ne nous appartient pas encore.



De nombreux gadgets sont là pour vous aider dans votre aventure.

TELEX

BEN ENFIN !

On apprend enfin qu'un jeu Sega devrait utiliser le câble Link de la Saturn, dont on n'a toujours pas vu la couleur en France. Sega s'étant judicieusement dit que faire un cordon et prévoir le Link dans le hardware de la bécane sans faire les jeux qui vont avec est d'une grande débilité, Virtual On, l'adaptation de la borne d'arcade de l'AM#3, utilisera donc ce mode. Et pourquoi pas Daytona Championship Circuit Edition Remix ?

CACHEZ CE SEIN…

… que je ne saurais voir ! En feuilletant de temps à autre les canards japonais, je me disais parfois, en voyant des minettes dénudées, que les Japonais ont un sérieux problème, et que Sega accepte vraiment n'importe quoi sur ses consoles. Eh bien, c'est "over". Sega a en effet annoncé que toute forme de nudité serait bannie de ses jeux. Cela veut dire qu'il n'y a plus besoin de Kleenex pour jouer ?

* TOP TEN SATURN *

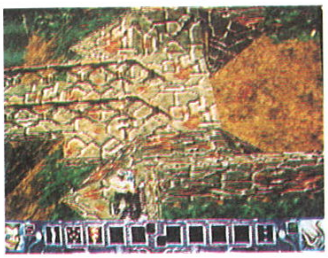
EURO'96

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	EURO'96	-	-
2	▲	PANZER DRAGOON ZWEI	-	-
3	-	SEGA RALLY	3	4
4	-	GOLDEN AXE THE DUEL	4	1
5	▼	WIPEOUT	1	2
6	▼	VIRTUA COP + GUN	5	2
7	▲	VIRTUA FIGHTER 2	8	4
8	▼	FORMULA ONE	6	3
9	▼	SIM CITY 2000	7	3
10	▼	HANG ON GP 96	9	3

Contra

Probotector, ça vous dit quelque chose ? Meuh, non... Ce n'est pas une nouvelle marque de Wilkinson, c'est le jeu de Konami qui tournait sur Megadrive. Vous vous souvenez de ce jeu dont l'unique objectif était de tout détruire ?.... Eh bien figurez-vous qu'il est de retour, mais sous son nom d'origine : Contra. 3D texturée mise à part, le principe du jeu n'a pas changé : tuer pour ne pas l'être.

Seul ou avec un deuxième joueur, vous devrez exercer toute votre agilité dans l'affrontement contre des Boss spectaculaires et des machines à tuer. Bref, ça va fritter ! ●



SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : KONAMI • DISPONIBILITÉ : 1997

Turbo Tennis

Malgré les nombreuses rencontres de tennis qui se jouent aux quatre coins du monde et les grands rendez-vous tels que Roland Garros, les simulations de balles jaunes n'arrivent pas très vite. Turbo Tennis n'est que le second jeu du genre, rendez-vous compte ! Les joueurs, de 1 à 4, auront dans ce dernier la joie d'évoluer sur plusieurs surfaces et de participer à plusieurs tournois. C'est le minimum... Basés sur des joueurs digitalisés, les graphismes paraissent surprenants. Mais qu'importe le flacon, du moment qu'il y a l'ivresse ! ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : TELSTAR • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

LES JEUX À VENIR

MEGADRIVE

ISS DELUXE	KONAMI	SEPT.
BUGS BUNNY	SEGA	SEPT.
POCAHONTAS	DISNEY INTERACTIVE	SEPT.
PINOCCHIO	DISNEY INTERACTIVE	OCT.
WORMS	OCEAN	SEPT.
SONIC 3D	SEGA	NOV.
GARGOYLES	DISNEY INTERACTIVE	N.C.
LOBO	OCEAN	N.C.
MISSION IMPOSSIBLE	OCEAN	N.C.
LES FOUS DU VOLANT	VIRGIN	N.C.

GAME GEAR

STREET RACER	UBI SOFT	SEPT.
SCHRTOUMPFS 2	INFOGRAMES	JUIL.
PINOCCHIO	DISNEY INTERACTIVE	SEPT.

SATURN

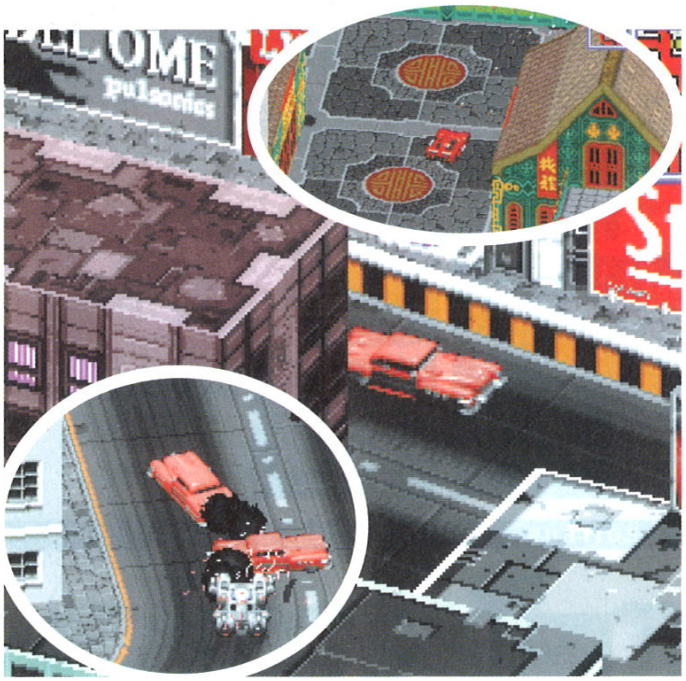
GHEN WAR	SEGA OF AMERICA	JUIL.
BLACK FIRE	SEGA OF AMERICA	JUIL.
DESTRUCTION DERBY	PSYGNOSIS	JUIL.
DISCWORLD	PSYGNOSIS	JUIL.
OLYMPIC SOCCER	US GOLD	JUIL.
TILT	VIRGIN	JUIL.
ROAD RASH	ELECTRONIC ARTS	JUIL.
LEMMINGS 3D	PSYGNOSIS	JUIL.
CRITICOM	VIC TOKAI	JUIL.
SLAM'N JAM'96	CRYSTAL DYNAMICS	JUIL.
OLYMPIC GAMES	US GOLD	JUIL.
POWER PLAY HOCKEY	VIRGIN	JUIL.
STARFIGHTER 3000	TELSTAR	JUIL.
NFL QUATERBACK CLUB 97	ACCLAIM	AOUT
SEA BASS FISHING	JVC	AOUT
SPACE HULK	ELECTRONIC ARTS	AOUT
BLAM MACHINEHEAD	CORE DESIGN	SEPT.
EARTHWORM JIM 2	PLAYMATES	SEPT.
SKELETON WARRIORS	PLAYMATES	SEPT.
KEIO 2	JVC	SEPT.
SYNDICATE WARS	BULLFROG	SEPT.
IRONMAN X/O	ACCLAIM	SEPT.
CASPER	INTERPLAY	SEPT.
ALIEN TRILOGY	ACCLAIM	SEPT.
SWAGMAN	CORE DESIGN	SEPT.
BLAZING DRAGONS	CRYSTAL DYNAMICS	SEPT.
DIE HARD TRILOGY	FOX INTERACTIVE	SEPT.
VIRTUAL OPEN TENNIS	ACCLAIM	SEPT.
RETURN FIRE	TIME WARNER INT.	SEPT.
EXHUMED	BMG INTERACTIVE	SEPT.
NINJA	CORE DESIGN	SEPT.
WORLD SERIES BASEBALL 2	SEGA	SEPT.
DOOM	ID	SEPT.
VIP SOCCER	VIRGIN	SEPT.
MAYHEN	MIRAGE	SEPT.
NIGHTS	SEGA	SEPT.
HERC'S ADVENTURE	LUCASARTS	SEPT.
HEXEN	ID	OCT.
DREAM TEAM	US GOLD	OCT.
TUNNEL B1	OCEAN	OCT.
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	VIRGIN	OCT.
GRID RUNNER	VIRGIN	OCT.
SOVIET STRIKE	EA	OCT.
COMMAND & CONQUER	WESTWOOD STUDIOS	OCT.
SHREDFEST	ELECTRONIC ARTS	OCT.
GRID RUNNER	VIRGIN	OCT.
HEART OF DARKNESS	VIRGIN	OCT.
IMPACT RACING	JVC	OCT.
BARBWIRE	CRYO	OCT.
DEADLY SKIES	JVC	OCT.
PGA TOUR 97		NOV.
CRUSADER NO REMORSE	ORIGIN	NOV.
DUNGEON KEEPER	BULLFROG	NOV.
RAW PURSUIT	JVC	NOV.
WORLDWIDE SOCCER 97	SEGA	NOV.
TOMB RAIDER	CORE DESIGN	NOV.
DAYTONA CHMAPIONSHIP		NOV.
OUTLAWED	FRONTIER	NOV.
VARUNA'S FORCES	JVC	NOV.
BATMAN FOREVER	ACCLAIM	NOV.
THECROW : CITY OF ANGELS	ACCLIAM	NOV.
HARD BOILED	GTE	NOV.
MICRO MACHINES	CODEMASTERS	NOV.

Crime Wave

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

La voiture équipée de roquettes es t idéale pour les embouteillages.

Le jeu prend place dans un Los Angeles futuriste.



Le scénario est simple et d'un principe pas si futuriste qu'on pourrait le penser. La sécurité de Los Angeles est maintenant confiée à des sociétés privées et vous êtes à la tête de la plus importante d'entre elles. Vous possédez les meilleures voitures existantes, huit bolides ultra-puissants équipés d'un armement de pointe. Non content de devoir faire face aux différents gangs de la ville qui contrôlent le casino, la plage ou encore la zone industrielle, il vous faut aussi lutter contre les sociétés de sécurité concurrentes, jalouses de votre succès. Vous vous retrouverez tous sur la route qui vous semblera alors bien étroite. Crime Wave est un jeu d'action en 3D isométrique pour un seul joueur, et pour lequel on a déjà les doigts qui démangent. Feu à volonté !

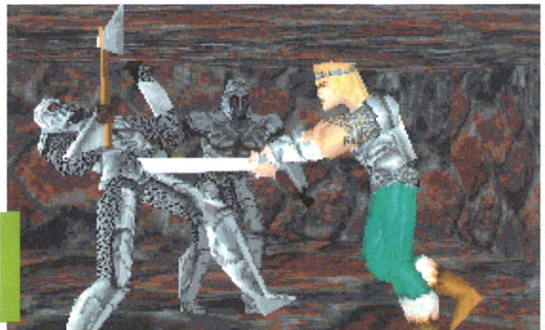
ÉDITEUR : DOMARK

Deathtrap Dungeon

SATURN EUROPÉENNE
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96
ÉDITEUR DOMARK

Ami(e)s «rôlistes», une nouvelle aventure se présente à vous dans ce jeu fantastique. Le baron de Sukumvit doit mourir de votre épée mais pour l'atteindre, vous devez pénétrer dans son donjon, forteresse construite de manière que personne ne puisse y survivre. C'est un labyrinthe de couloirs obscurs où errent des êtres sans nom, des créatures mutantes avides de votre chair fraîche et tendre. Vos armes ainsi que les pouvoirs magiques que vous acquerrez pendant votre périple seront-ils suffisants pour assurer votre protection ? Préparez-vous donc sérieusement aux seize niveaux diaboliques dans lesquels vous avez toutes les chances de mourir de faim ou de soif. Un jeu entièrement en 3D, pour un joueur, qui a été inspiré des livres écrits par Ian Livingstone que l'on connait en France sous l'appellation de «Livres dont vous êtes le héros» !

Vous rencontrerez cinquante-cinq types d'ennemis démoniaques.



Là, vous avez encore de la chance, vos ennemis ont une apparence à peu près humaine. Votre épée a perforé sa cotte de maille !

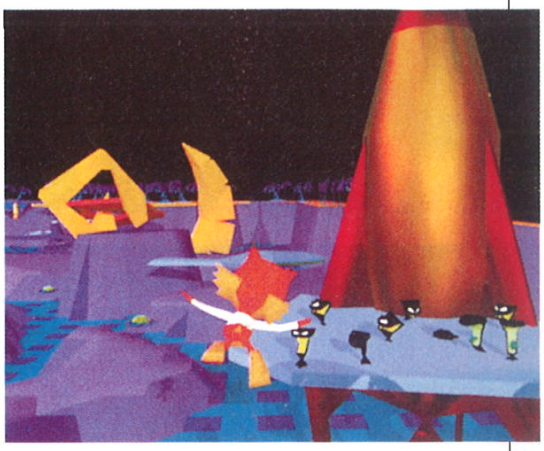
TELEX

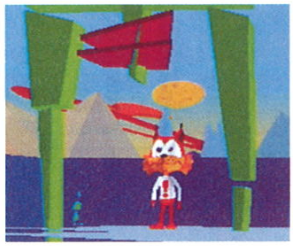
X-BAND

Sous ce nom coquin se cache le modem qui permet au Japonais de jouer à distance avec un autre joueur. Jusqu'à présent, les Japonais se l'étaient réservé bien précieusement, mais c'est fini. Le X-Band arrivera aux USA à la fin de l'année. Les Américains pourront ainsi jouer à des jeux comme Virtua Fighter Remix par Modem, et cela, même si le deuxième joueur a le jeu sur PC. Des discussions seraient aussi en cours avec Westwood Studio pour Command & Conquer. Encore une fois, rien de prévu en Europe...

Bubsy 3D

Presque deux ans après sa deuxième apparition sur Megadrive, voilà le retour de Bubsy. Remarquez, ce silence prolongé est peut-être dû aux difficultés financières qu'a affrontées l'éditeur. Mais bon, pour se refaire une santé, Bubsy Saturn pourrait être le bon traitement. Mode oblige, le jeu a gagné une dimension supplémentaire, et vous êtes maintenant libre d'évoluer dans l'univers quelque peu dépouillé de ce chat. Sur la lune, dans la forêt, en ville, ou dans l'eau, Bubsy sera partout pour récupérer des items, ou sauter sur le sommet du crâne de ses ennemis, qui seront fort nombreux. Le jeu n'est pour l'instant pas très avancé, mais il semble que les graphismes soient plutôt du genre simples. Nous verrons cela dans quelques mois... ●

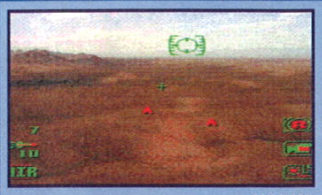




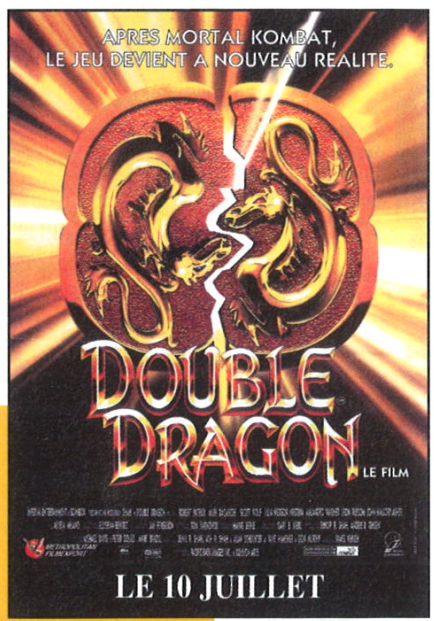
SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ACCOLADE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96

* TOP THREE MEGA-CD *

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	BATMAN & ROBIN	-	-
2	▲	SPIDERMAN	-	-
3	▲	TOMCAT ALLEY	1	1



CONCOURS DOUBLE DRAGON



1er au 20e Prix :
- 1 T-Shirt Double Dragon
- 1 Affichette du film

21e au 50e Prix :
- 1 T-Shirt Double Dragon

51e au 70e Prix : • 1 Affichette du film

LES QUESTIONS

1 - En quelle année se déroule l'histoire de "Double Dragon" ?
a - 2007 b - 2010 c - 1996

2 - Qu'est-ce que le Double Dragon ?
a - Un mégalomane aussi riche que dangereux
b - Une antenne de la Mafia chinoise
c - Un médaillon chinois doté de pouvoirs surnaturels

3 - Quelle est la ville née des décombres de Los Angeles et de San Diego ?
a - San Angelo b - Los Diego c - New Angeles

QUESTION SUBSIDIAIRE :
Imaginer un slogan pour le lancement du film "Double Dragon"

sortie du film le 10 juillet 1996

LE REGLEMENT

1) Mega Force organise un concours qui sera clos le 28 Août 1996 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Mega Force.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 10 Septembre 1996

5) Lesbulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN RÉPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 28 Août 1996 à MEGA FORCE - Concours DOUBLE DRAGON -
6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy CEDEX. Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

NOM : ..... PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
Modèle d'ordinateur ou de console : ..... Age : .....

Réponse 1 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 2 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 3 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire : .....
.....
.....

Faites un sprint face au loup pour obtenir ses pouvoirs.

Pocahontas

Peu à peu, vous obtiendrez les pouvoirs de tous ces animaux, ce qui vous permettra de réaliser plein d'actions nouvelles.

Une fois que la loutre vous aura donné son pouvoir, vous pourrez plonger depuis les falaises et nager sous l'eau comme un poisson.

MEGADRIVE EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96

Après les grands films de Walt Disney tels que Aladdin et le Roi Lion pour ne citer qu'eux, c'est au tour de Pocahontas, la belle légende indienne, d'être adaptée sur Megadrive. Il s'agit d'un jeu de plates-formes, d'action et plus encore de réflexion, dans lequel vous dirigez la jeune fille Pocahontas ainsi que son compagnon de route, Meeko, une espèce de furet qui n'a pas froid aux yeux. Ensemble, ils réussiront toujours à franchir les obstacles.

L'union fait la force

Tout au long du jeu qui se déroule principalement dans la forêt, vous devrez faire face à des épreuves qui nécessiteront un peu de jugeotte. Dès le début par exemple, vous devrez prendre le contrôle de Meeko, grimper à un arbre, et pousser un rocher pour permettre ensuite à Pocahontas, en grimpant dessus, d'atteindre d'un petit saut agile une corniche et d'aller rejoindre son ami. Les épreuves demanderont ainsi plus ou moins de réflexion et d'habileté. Simultanément, Pocahontas acquierera au fil de l'aventure les pouvoirs de certains animaux (écureuil, oiseau, loutre... 9 au total) soit en les aidant, soit en faisant la course contre eux comme c'est le cas pour le loup. Ainsi, la jeune fille apprendra à courir et à sauter plus haut, à nager, même sous l'eau, à plonger, à chuter ou encore à grimper aux arbres... Préparez-vous donc aussi à de l'action d'une grande variété, comme vous le voyez ! Sachez aussi que vous retrouverez l'ambiance du film grâce aux musiques notamment, ainsi que les grands traits de l'histoire du film. Sans vouloir trop vous en dire dans l'immédiat, le jeu a tout pour plaire, dont une belle histoire. Pocahontas se joue seul et possède en plus des Continues et des Passwords. Surveillez donc sa sortie prochaine... ●

ÉDITEUR : DISNEY INTERACTIVE

Votre père veut vous parler, aïe ! Le guerrier Kocoum "senteur d'été" lui a demandé votre main...

Catapultez votre fidèle ami mais pas dans ce sens, par pitié !

Pierre qui roule n'amasse pas mousse... Ce n'est pas moi qui l'ai dit !

TELEX

GROOM

«La réception ?»
«Oui monsieur.»
«Ici la chambre 401. Je souhaiterais jouer à Virtua Fighter 2.»
«Pas de problèmes. Vous pouvez y aller. La 312 y joue également. Voulez-vous l'affronter ?»
Voilà le genre de conversation que l'on pourra entendre dans certains hôtels nippons. Toshiba et Sega ont en effet créé un système à la demande de certains hôtels, dont le principe est simple : l'hôtel choisit parmi 50 ou 60 titres Saturn les plus intéressants, et Sega et Toshiba créent un serveur central, qui permettra aux clients de piocher dedans, et de jouer depuis leur chambre avec un paddle. L'installation de ce système dans un hôtel de 300 chambres coûterait 40 millions de yens, soit environ 1,9 million de francs. Sega et Toshiba espèrent gagner 6 milliards de yens en deux ans.

La Belle et la Bête 2

J'm : tu verras, ma chérie, je saurai te protéger du vent...

La vie, parfois, vous réserve bien des surprises. Tenez, je m'en vais vous en raconter une bien belle, de surprise. Destroy, vous savez tous de qui je veux parler. C'est celui par qui MegaForce est arrivé... - Alors, raconte !

CONSOLE : ÉPÉDA EUROPÉEN • DISPONIBILITÉ : 29 JUIN 96

Lorsqu'un jour on a constaté que notre J'm Destroy national (11 fois la couverture de Maisons et Jardin, 7 fois du Chasseur Français, et 52 fois de MegaForce), quittait la rédac' avant minuit, revenait tout chose de week-end, et commençait à soigner sa tenue, allant même jusqu'à se raser une fois par mois, on s'est dit que quelque chose se tramait. Tout le monde y est allé de sa petite hypothèse. Francis : «Il doit y avoir anguille sous roche, avec J'm, qu'est-ce que t'en dis, Laurent ?». Laurent : «Anguille sous roche, tu veux dire qu'il y a le feu au château, oui, il est dingue amoureux, pour sûr». La Belle Catherine : «Effectivement, ce sont bien les symptômes d'un début de liaison : bégaiement, manque d'assiduité, vapeurs subites, regard hébété limite fixe, anorexie, sourires béats... Ouais, ça commence comme ça».

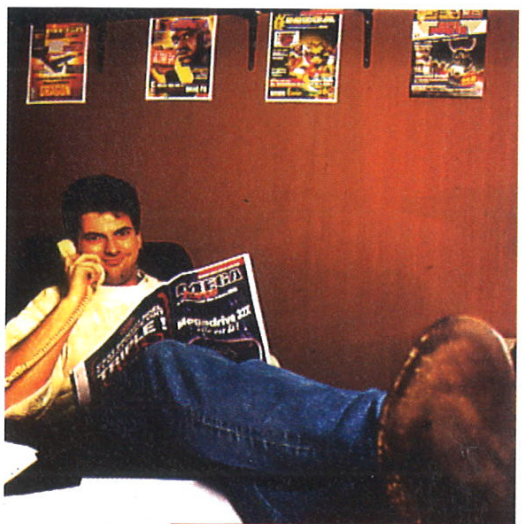
Et, après avoir entendu crier dans les couloirs pendant trois mois «J'm ! Y'a Priscille de Virgin au téléphone pour toi !!!», et cela dix-huit fois en moyenne par jour, on a commencé à comprendre. L'idylle était plus que naissante.

Il fallait bien que ça arrive

Eh bien oui ! Et de naissante, elle est devenue éternelle car, en cette douce journée du 29 juin, ils se sont juré devant le maire et le prêtre «fidélité, assistance, et amour». Prisc', la douce, la jolie, la souriante, aujourd'hui en charge chez Ocean de nous autres journaleux et donc patiente, et J'm, l'ours (Jean-Jacques Annaud l'avait repéré), le trépidant, l'intrépide, l'intenable, le tortionnaire des attachées de presse, nous vous souhaitons plein de bonnes choses, tout plein de bonheur, et bonne santé. C'est surtout la santé qui compte... Pour finir, juste un message de la rédac' à l'attention de Prisc' : «Prisc', s'il te plaît, si un jour vous aviez des enfants, pourrais-tu te débrouiller pour que ce soient tes gênes qui l'emportent ? Merci.» ●

ÉDITEUR : DEMOLY-BRAUT •

Prisc' : Jean-Marc, mon gros nounours, je t'ai déjà dit que c'étaient les packs de lait et les couches qu'il fallait mettre dans le caddie.

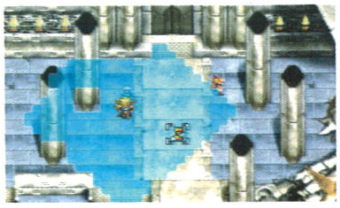


J'm : Allo moumoune, fais chauffer le frich'ti, j'arrive. La journée a été dure...

TELEX

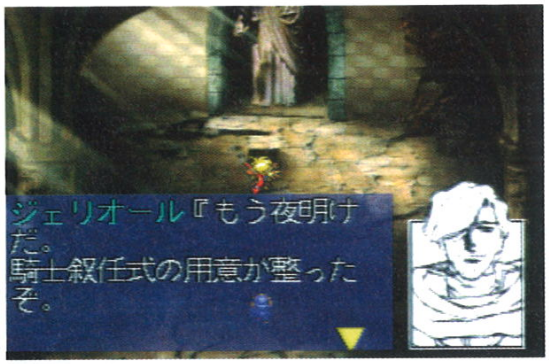
PLUS JAMAIS

Plus jamais nous verrons notre J'm préféré arriver le matin l'œil glauque et l'haleine fétide après une nuit passée à absorber divers liquides alcoolisés (tel que : vodka, Hexomedine transcutanée, Jouvence de l'Abbé Souris, Champagne etc.) en compagnie de ses congénères. Plus jamais il ne recevra les attachées de presse en string léopard, en prenant bien soin de verrouiller toutes les portes de son bureau. Et s'il continue à regarder les matchs de foot, c'est sans se gaver de chips et de bieres tièdes, et sans hurler BUT ! BUT ! BORDEL ! toutes les cinq secondes.
La vie est dure !



Langrisser 3

Langrisser 3 entre dans la plus pure tradition nippone des jeux de rôles/aventure. Dans le cadre d'un scénario où se côtoient mysticisme et esprit chevaleresque, vous dirigez un groupe de cinq personnages. Certains, doués de magie, viendront en aide à vos guerriers courageux mais vulnérables.
Avec une petite 3D iso' et des graphismes soignés, ce soft de NCS offre les ingrédients traditionnels : chaque personnage, pour se déplacer, est limité à un champ quadrillé et dispose d'une panoplie de pouvoirs, d'armes et de facultés pour affronter l'adversaire. Vaste, mignon, intéressant, ce jeu devrait être une réussite. À condition bien sûr de maîtriser le japonais. ●



SATURN JAPONAISE
ÉDITEUR : NCS
DISPONIBILITÉ : JUILLET 96

Street Racer

Hodja, Suzulu, Biff, Raph, Surf, Helmut, Sumo et Frank sont les huit concurrents à s'élancer dans la plus vache des courses de bagnoles. Un jeu d'action pour 1 ou 2 joueurs (connexion par câble entre deux GG), qui proposera en plus un match de foot en voiture ainsi qu'une piste entièrement circulaire sur laquelle l'objectif sera de pousser les adversaires dans le décor ! Chaque personnage possède pour cela des attaques très imaginatives... Des objets apparaîtront pendant la course pour vous permettre de réparer vos dégâts ou d'activer votre turbo. Enfin, si par malchance, vous récoltez de la dynamite, essayez de la refiler au voisin avant qu'elle ne vous explose à la figure ! ●

GAME GEAR EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 96 • ÉDITEUR : UBI SOFT

TELEX

JACKPOT

Sega et Softbank viennent de créer la bagatelle de trois sociétés : ExpressPlus, une boîte de distribution de matériel et de logiciels de jeux vidéo et PC, Sega Entertainment, qui adaptera les jeux Sega sur PC et créera des jeux uniquement PC à partir de persos Sega, et enfin Sega Soft, une boîte qui développera sur tous supports. Sacred Pool et Mr Bones (Saturn et PC) seront les deux premiers titres.

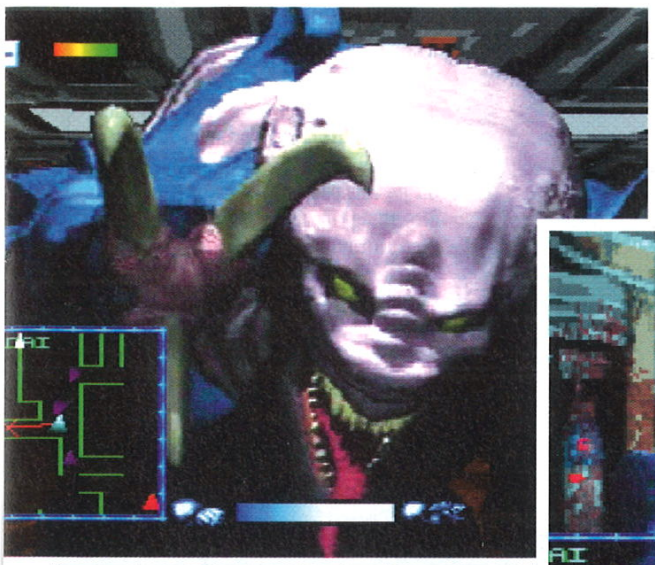
LE CINÉMA SE CONSOLE

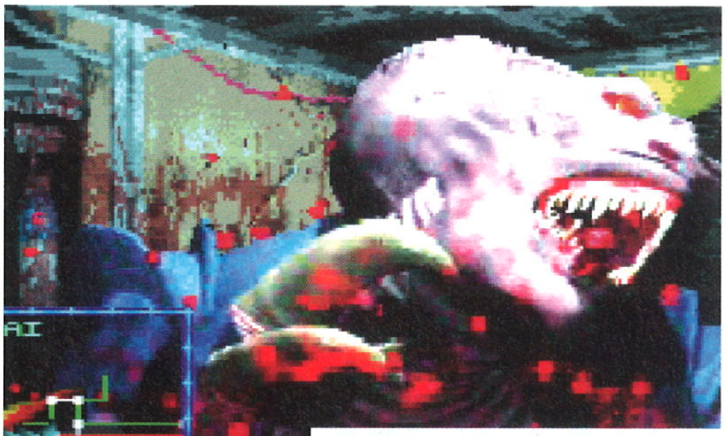
Depuis plusieurs années, le cinéma n'est pas dans sa meilleure forme. C'est pourquoi certaines boîtes ont préféré se diversifier dans les jeux vidéo, ce qui leur permettra de faire eux-mêmes les jeux tirés de leurs films. On trouve donc maintenant la Fox Interactive, MGM Interactive, et Universal Studio Interactive. Sachez aussi que Canal + se lance elle aussi dans l'aventure.

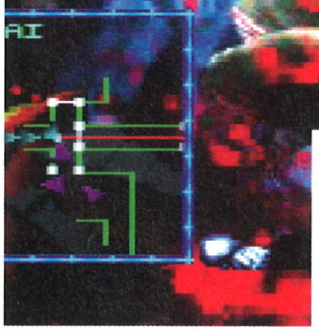
VIRTUA PAC MAN

Namco, qui détient les droits de Pac Man, a passé un accord avec Virtuality, une boîte anglaise spécialisée dans les sardines à la tomate, comme l'indique son nom. But de l'opé' : préparer un Pac Man en réalité virtuelle. Cela aura été discret et rapide, puisque le jeu sortira en arcade dès le 1er septembre prochain.

Space Hulk







Adapté du jeu de plateau Space Crusade, Space Hulk est un jeu d'action sanglant, mais aussi de stratégie fine. Vous aurez entre vos mains expertes un groupe de Marines puissamment armés, que vous devrez faire évoluer en donnant à chacun d'eux des ordres du genre avancer, reculer, observer ou fermer un sas, etc. Face à vous, des monstres terrifiants feront tout pour semer la panique dans le groupe. Préparez-vous à un carnage en bonne et due forme ! ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS • DISPONIBILITÉ : AOUT 96

TELEX

MORTAL KOMBAT RPG

Il y a là une incohérence entre MK et les RPG... Pourtant, il semble que Midway prépare un jeu dédié à Sub Zero, dans lequel on trouverait de la baston, mais ausi de la stratégie et de la réflexion. On ne sait pas sur quel support tournera le jeu, mais j'suis curieux de voir ça !

STREET FIGHTER 3D

Eh bien ça y est ! Ils vont nous le faire, Capcom, notre Street Fighter 3 en 3D mappée ! C'est officiel, et on parle d'une sortie en arcade pour la fin d'année. Pour l'instant à 35% de son développement, le jeu est annoncé par la presse japonaise comme fabuleux sur tous les plans.

Torico

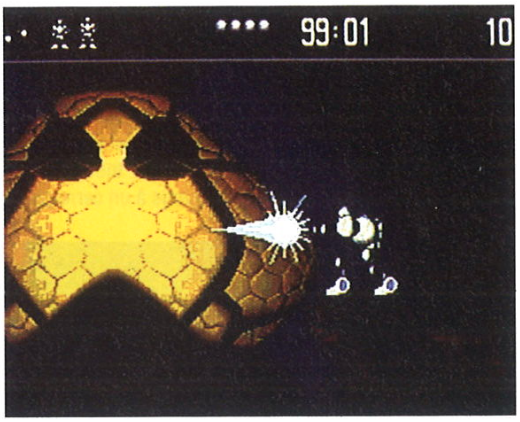
SATURN JAPONAISE
ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBLE

Après le Manoir des Ames Perdues, Sega tape une nouvelle fois dans le surréalisme et l'irréel avec cette nouvelle aventure au scénario on ne peut plus étrange. Le jeu devrait être en 2 CDs et pour un prix identique aux autres jeux. On y découvrira des tonnes de décors et plus de 200 scènes d'animation en images de synthèse. On comprend mieux l'utilité des 2 CDs ! Et puis, pour mieux faire encore, il y aura même plusieurs fins possibles. ●

* TOP TEN MD 32X *

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	FIFA 96	-	-
2	▼	MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	1	1
3	▲	STAR WARS	6	12
4	-	DOOM	5	11

Vectorman 2



Vous vous souvenez de Vectorman ?... Il se métamorphosait en poisson, en voiture bulldozer, en marteau-piqueur, et il ne manquait pas de patate pour tout casser. Eh bien ce charmant robot (t'es mon ami, hein ?) est de retour, mais on ne sait pas encore pourquoi. Peut-être restait-il, après sa dernière mission, un ennemi en vie, ce qui lui a redonné le goût de l'action ? On peut tout imaginer mais en tout cas, il ne semble pas avoir trop changé. S'il est aussi furieux que la dernière fois, il faut s'attendre aux pires dégâts ! ●

MEGADRIVE EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 1996

Sega sur les Circuits

Moi qui me suis toujours demandé d'où venait le nom de la borne d'arcade ManX TT, je vais pouvoir me coucher moins bête. ManX est le nom des anciens habitants de l'île de Man, qui baigne dans les eaux froides quelque part entre l'Angleterre et l'Irlande. Quant à TT, cela signifie Tourism Trophy, une de compétitions les plus meutrières et les plus anciennes (elle est née en 1907) qui soit. Aussi, Sega se devait d'être présente sur cette course, et c'est chose faite avec une Suzuki aux couleurs de Sega, et pilotée par Jim Moodie (quatre fois vainqueur de l'épreuve) et Shaun Harris, deux pilotes chevronnés. J'connais pas le résultat, mais j'suis sûr qu'avec un tel sponsor, ils ne peuvent que gagner. Que Sonic soit avec vous les p'tits gars ! ●

Les dernières sorties

STAR TREK DEEP SPACE NINE

PLAYMATES/MEGADRIVE

Testé dans le numéro 47 - Note 83%

Excusez du retard mais le vaisseau du Commandant Benjamin Sisko était en mission délicate aux confins de la galaxie. Le retour a pris plus de temps que prévu...

GOLDEN AXE THE DUEL

SEGA/SATURN

Testé dans le numéro 50 - Note 83%

«Dis donc, petit mioche, t'as quoi dans ton sac ? Allez, file-moi ton sandwich et ta gourde avant que je te mette ma hache dans la tête».

GUARDIAN HEROES

SEGA/SATURN

Testé dans le numéro 50 - Note 87%

Oh là, là, du calme. Quand six fous furieux sautent dans tous les sens en envoyant des sorts magiques à tort et à travers, ça fait une belle pagaille, mais qu'est-ce que c'est délirant !

PANZER DRAGOON ZWEI

SEGA/SATURN

Testé dans le numéro 50 - Note 92%

Der Drache kehrt zurük ! Der unglaublich spannende, traumhaft flüssig in Szene gesetzte Nachfolger zu Panzer Dragoon bietet schier unglaubliche 3D-Landschaften.

EURO 96

SEGA/SATURN

Testé dans le numéro 51 - Note 90%

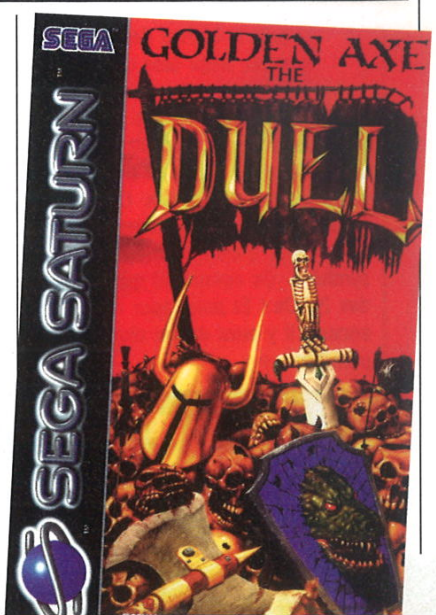
Le seul jeu possédant un ralenti si beau qu'on aimerait ne faire plus que ça.

STREET FIGHTER ALPHA

CAPCOM/SATURN

Testé dans le numéro 50 - Note 94%

Capcogne encore ! C'est vraiment tout ce qu'il y a à dire et tout ce que l'on pourrait dire de plus ne serait que du remplissage.



TELEX

SPIELKATZ-GEFSEG

Ça, c'est du nom. C'est peut-être celui qu'auraient dû choisir les trois boss de Dreamworks (Spielberg, Katzenberg, Geffen) qui viennent de signer un contrat avec Sega pour créer des centres de loisirs un peu partout sur notre belle planète. Bien évidemment, un géant des effets spéciaux (Spielberg), un magnat du son et du disque (Geffen), un des plus riches salariés du monde qu'a gagné du fric chez Mickey (Katzenberg) et un surdoué des jeux vidéo ne peuvent créer que des merveilles d'arcade et de technologie.

Olaf, ce serait pas un nom nordique, ça ? Encore un étranger. Qu'est-ce que vous en pensez Karl, Peter, Marcello, Boris et Chun ?

Lost Vikings 2

Ce dragon est l'un des deux nouveaux persos.

SATURN AMÉRICAINE • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

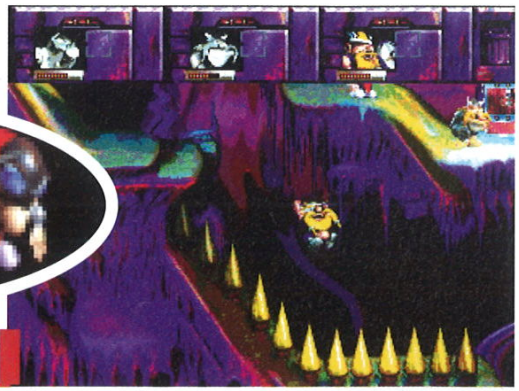
Il y a longtemps, bien longtemps, voire très longtemps, sur Megadrive, nous avions assisté à l'arrivée de trois vikings : Olaf, Ballog et Eric. Perdus dans un monde étrange, vous aviez dû les aider à traverser des dizaines de niveaux aussi retors que sombres. Et puis, après, plus aucune nouvelle. Eh bien, figurez-vous qu'ils viennent de nous appeler : ils reviennent avec deux potes en plus !

Abandonnés

Créé par Synapse Software, aujourd'hui Blizzard, Lost Vinkings 2 traîne depuis longtemps au fond des placards, et heureusement qu'Interplay l'a découvert et confié à une équipe externe ! Aujourd'hui, nos trois vikings se sont allié les services d'un dragon volant et cracheur de feu, ainsi que d'un loup-garou. Mais une nouvelle fois, Tomator va leur en faire voir, et les envoyer dans les oubliettes du consortium espace/temps. Les cinq lurons vont donc devoir user d'imagination pour venir à bout des six mondes de cinq niveaux (la Transylvanie, le monde médiéval, la jungle, le navire pirate, les ruines post-nucléaires). Chacun disposera d'armes, comme un sabre-laser par exemple, et de capacités bien particulières. À vous, après, de savoir les utiliser, de savoir gérer les cinq persos (que vous pourrez déplacer indépendamment les uns des autres), et de trouver la stratégie adéquate pour finir chaque niveau. ●

ÉDITEUR : INTERPLAY

Avant d'ouvrir la porte, il faudra trouver la clef. Faut tout vous dire...



Vous pourrez séparer les joueurs et leur demander à chacun de faire une action.

* TOP EIGHT GAME GEAR *

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	STRIKER	-	-
2	▲	SPEEDY GONZALES	-	-
3	▲	SONIC TRIPLE TROUBLE	8	1
4	▲	MICKEY MOUSE	-	-
5	▲	LE ROI LION	7	1
6	▼	DR ROBOTNIK	1	1
7	▲	SONIC DRIFT RACING	-	-
8	▲	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	-	-

Le fun, un po

STREET RACER

...oint c'est tout *

(*) Et pis on discute pas !

Au cours des derniers mois, sur Megadrive, Street Racer est l'un des jeux qui se sont le mieux vendus. On peut même dire que tous supports confondus, c'est le "carton plein". Aussi, lorsque la version Saturn de ce hit a été présentée à l'E3 qui avait lieu à Los Angeles du 16 au 18 mai dernier, nous nous sommes dit qu'un petit tour chez les développeurs était sûrement le meilleur moyen de vous en parler.

par Laurent Cotillon

Vous souvenez-vous de Street Racer sur Megadrive ? Si ce n'est pas le cas et que vous prenez le train en marche, je vais vous briefer vite fait bien fait. Street Racer est un jeu de bagnoles genre "fun drôle", dans lequel vous dirigez un pilote à bord d'un véhicule à l'allure plutôt inhabituelle. But du jeu : arriver le premier, bien sûr, mais aussi ramasser des bonus pour gagner des points (ces points vous permettront, si vous gagnez le championnat de Bronze, de passer à l'Argent et ainsi de suite), et surtout être le plus pourri possible avec l'adversaire. Et là, y'a de quoi faire.

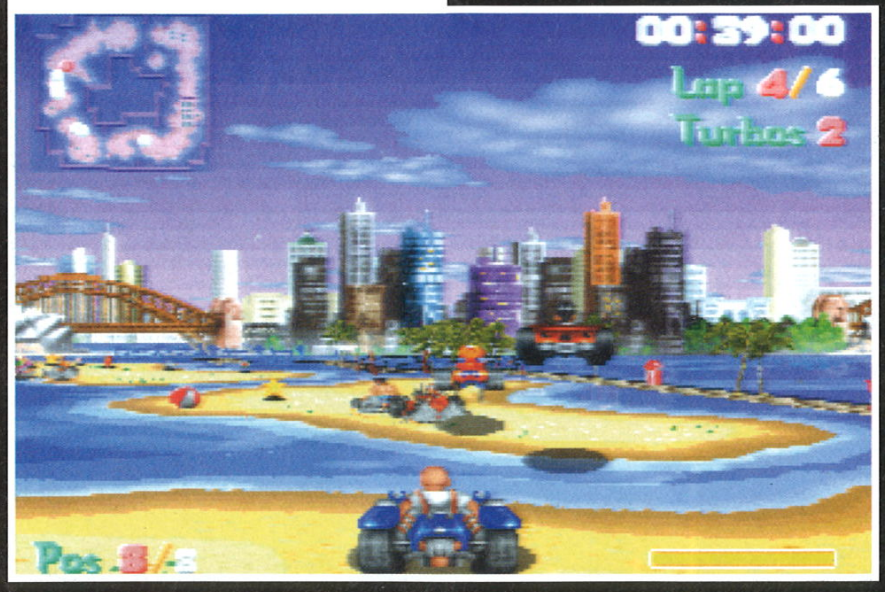
STREET TRASH

En fait, Street Trash résume bien le jeu : Street, parce que vous arpenterez de nombreux circuits, Trash, parce que - comme dans le film Street Trash - l'humour est présent d'un bout à l'autre, et enfin Rash, car à l'instar de Road Rash, vous avez la possibilité de cogner vos adversaires. Alors vous vous demandez peut-être ce qui a changé dans ce jeu programmé par Vivid Image (et édité par Ubi Soft) ? Eh bien sur le fond, rien n'a changé. Mais ce qui est dingue, c'est qu'on redécouvre le plaisir d'y jouer. Mais là n'est pas la question pour le moment. Fidélité oblige, Mevlut Dinc, le créateur de ce fabuleux jeu, a décidé de garder les mêmes personnages. Vous trouverez donc en vedette Hodja, un paysan, Ralph, un jeune frimeur qui roule en Ferrari, Suzulu, un chef de tribu africain, Surf, une très belle demoiselle craquante, Frank, la réplique en plus laid de Frankenstein (ou de Kharmo, c'est pareil), Biff, très fidèle à celui de Retour vers le Futur, Helmut, un vieux pilote nostalgique de la bataille des Ardennes, et enfin Sumo, dont on ne voit que très peu le véhicule. Ces huit perso ont chacun plusieurs armes : en dehors de coller

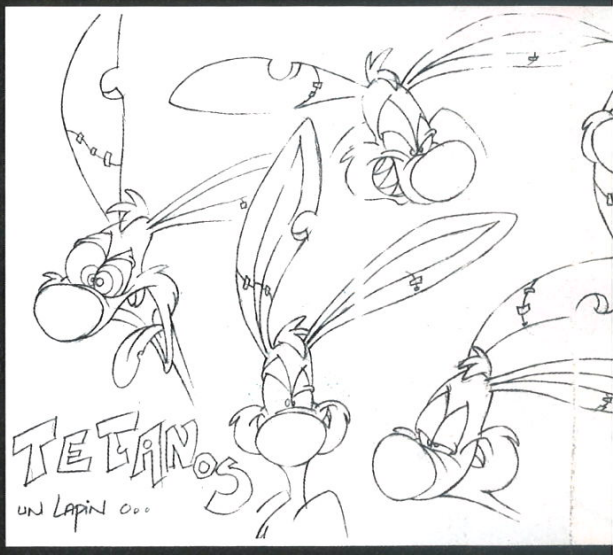
Vous pourrez jouer avec des vues plus ou moins hautes. Il y en a cinq en tout.

Certaines surfaces, comme l'herbe, l'eau ou la boue, vous ralentiront. Aussi, en appuyant vers le haut, vous pourrez sauter.

Vous récupérerez des turbos qui vous permettront de rattrapper des concurrents.



Voilà à peu de choses près à quoi ressemblera le mode Micro.



Cette photo est l'illustration parfaite des effets de transparence et de lumière que vous ne verrez que dans la version Saturn.

Surf a le pouvoir de rendre amoureux un concurrent pendant quelques secondes. Cette fois, c'est Hodja qui s'y colle...

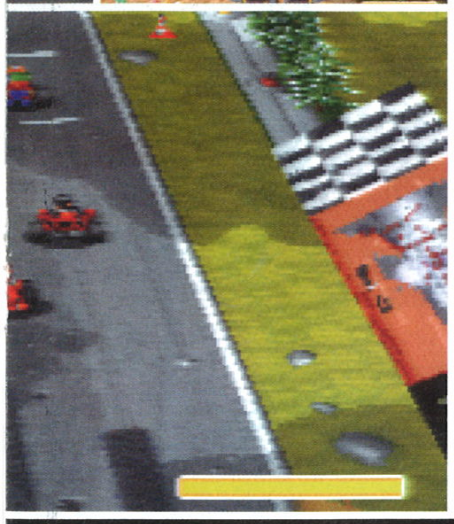
des baffes à droite et à gauche (avec les boutons latéraux), ils ont également la possibilité d'utiliser deux pouvoirs spéciaux. Par exemple, Helmut pourra voler, Frank utilisera un fantôme pour effrayer les adversaires, Surf pourra rendre amoureux, l'espace de quelques instants, les mâles qui l'entourent... En somme, tout le monde a de quoi se défendre !

PLEUREZ PAS ! Y'A DU NOUVEAU !

La première grande nouveauté tient en trois mots : huit joueurs simultanés. Voilà, ça a le mérite d'être clair. Vous pourrez en effet "spliter" votre écran pour jouer à un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept et huit joueurs. Mais ce n'est pas tout ! Dès le début du jeu, une nouvelle tête fera son apparition. Baptisé pour le moment Tétanos par Mevlut, un lapin viendra vous faire la présentation du jeu en direct live et sous forme de dessin animé. Mais il se pourrait bien qu'on le revoie plus tard. Vous voyez ce que je veux dire... Enchaînons ensuite sur les options de jeu, très nombreuses. Vous pourrez par exemple paramétrer la conduite de votre voiture (réaliste ou arcade), ce qui vous procurera deux sensations différentes. Viendra ensuite la phase au cours de laquelle vous choisirez votre mode de jeu. Trois possibilités s'offrent à vous : le mode normal, le mode Rumble, et le mode Micro. Le Rumble vous mettra, vous et les autres, dans une arène avec une bombe à retardement posée au milieu. But du jeu : rester le dernier dans l'enceinte.

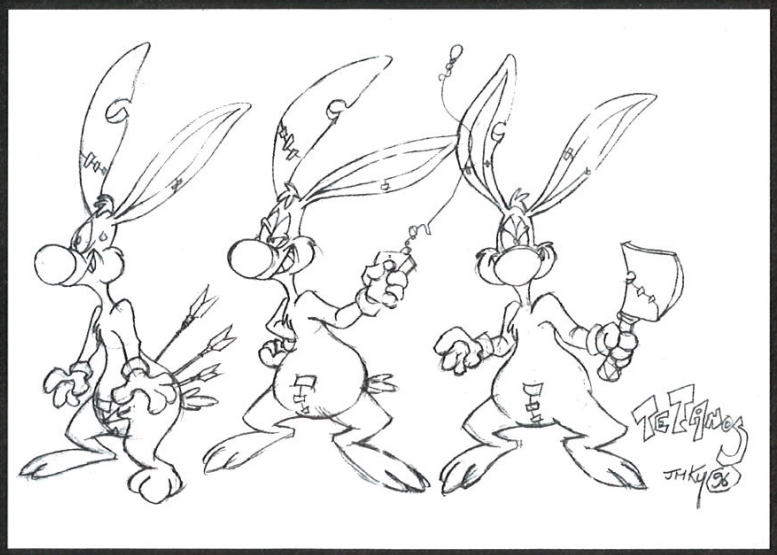
Quant au mode micro, il ressemble un peu à Micro Machines. Dans les trois cas, vous pourrez jouer en Practice, en Head to Head, ou en championnat, phase majeure du jeu qui se déroulera en trois étapes (bronze, argent, or).

Enfin, une fois sur le circuit, ce sera à vous de vous débrouiller pour piloter au mieux, éviter les obstacles (bombes à retardement, mines...), et récupérer les turbos et les étoiles (qui vous donnent des points).



Voilà les deux armes de Frank : pour éloigner ceux qui se trouvent sur ses flancs, il utilise son klaxon géant, et pour arrêter un concurrent situé devant lui, il lui envoie un harpon pour le bloquer. Mais pour cela, il faut savoir viser.

Vous pourrez choisir, lorsque vous jouerez à plusieurs, de "spliter" l'écran ou d'avoir des fenêtres. Mais au delà de quatre joueurs, l'option vous imposera obligatoirement des fenêtres. Question de jouabilité.



À huit joueurs, voilà ce que ça donne. Avouez que le résultat est génial ! Mais pour jouer, il faudra deux "quadrupleurs". Téléphonez aux potes et potines !

Croyez-moi, ce ne sera pas si simple de tout combiner. Pour vous faciliter la vie, Vivid a prévu cinq vues pour jouer : de la plus proche de vous jusqu'à la plus haute. Alors si avec ça, vous n'êtes pas heureux, moi j'abdique !

UN JEU, UN VRAI

Street Racer n'est pas une simulation, ni un soft d'arcade, c'est un jeu. Il est fait pour le plaisir, et une fois la manette en main, vous ne pourrez plus la lâcher, d'autant plus que la maniabilité devrait être proche de la perfection. D'ailleurs, la réalisation a été soignée. Entièrement en 3D temps réel, le jeu tournera à 60 images par secondes, ce qui est le maximum absolu, et cela, même à huit joueurs. C'est époustouflant de fluidité ! En fait, les programmeurs ont procédé de la manière suivante : le circuit a été tracé sur une map (un plateau…), et ensuite, des objets en 3D texturée y ont été posés. Concernant les arbres, ballons et autres objets de petite taille, certains ont été modélisés, et d'autres ont été faits en sprites, toujours avec le souci de laisser le plus de mémoire possible, mémoire ensuite allouée à la vitesse d'animation. Et le résultat est flagrant puisqu'aucun clipping ne se fait sentir. C'est quand même fort quand on sait que chaque image contient environ 1 500 polygones. Calculez pour 60 images/seconde ! Avec une équipe de graphistes en France et un programmeur Saturn, on peut dire que le résultat qu'a obtenu Mevlut Dinc est brillant ; Il a même réussi à créer des effets de transparence et de lumière que l'on juge pourtant souvent impossibles sur Saturn. Vous voyez, messieurs les programmeurs, qu'avec un peu de volonté on arrive à tout ! Alors je lance un avis aux amateurs : ceux qui ont de l'humour, qui aiment les courses et l'action, et qui en règle générale aiment le fun, doivent impérativement se jeter sur ce jeu dès sa sortie. Et pour ceux qui l'ont déjà sur Megadrive ? Mevlut vous donne lui-même la réponse : "Faites-moi confiance. Ceux qui ont aimé la première version aimeront la deuxième." Je confirme.

S O F T • D I S P O N I B I L I T É F I N 1 9 9 6

WIP

WORK IN PROGRESS • WORK IN PROGRESS •

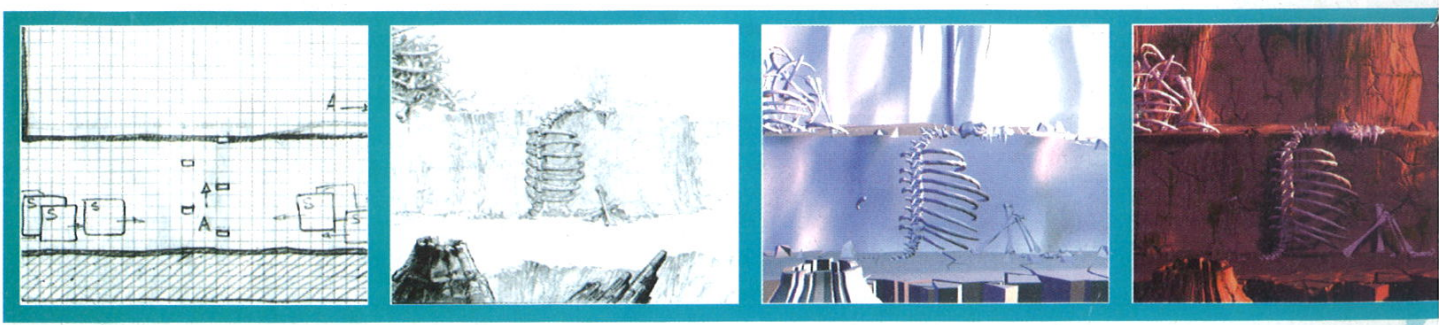
Hea
of dark

La révolution française

Il y a cinq ans, un groupe de programmeurs de génie créait Amazing Studio, pour travailler sur un jeu révolutionnaire. Ce jeu, c'est Heart of Darkness, élu «Jeu de l'année» à l'E3 de 95, salon auquel sa version PC (qui sortira après la Saturn) était présentée. Croyez-moi, voir ce jeu pour la première fois a été un choc immense. Dans quelques petits mois, il arrivera sur Saturn. Une exclusivité que vous a dégotée Sega, qui vous offre ici le jeu parfait, et l'un des plus chers au monde.

Laurent COTILLON

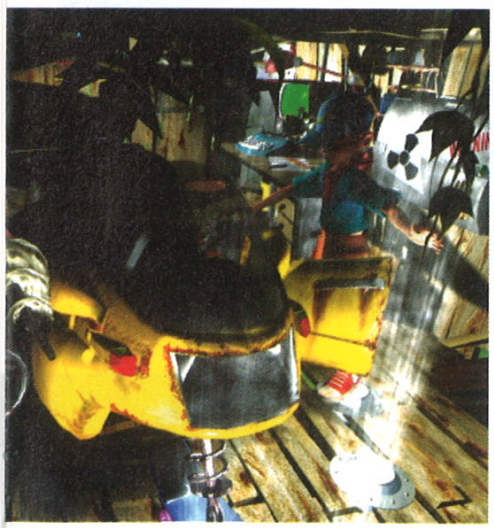
SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : VIRGIN • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 96



Les différentes étapes graphiques de la création d'un décor.

rt
ess

Vous ne serez pas toujours seul dans le jeu...



Voici la navette qui conduira Andy vers l'aventure.

C'est quelque part dans un coin de Paris qu'Amazing Studio a "posé ses valises". Amazing est né il y a 5 ans, de l'association d'Éric Chahi et de Frédéric Savoir, deux "anciens" de Delphine Software. Le premier est mondialement connu pour Another World, et le deuxième a activement travaillé avec Paul Cuisset sur Flashback. Si ça, ce n'est pas un bon CV... Bref, depuis, ils ont formé une équipe de surdoués, et ont travaillé d'arrache-pied sur ce que je considère comme un très beau, voire LE plus beau jeu du monde. J'ai nommé Heart of Darkness.

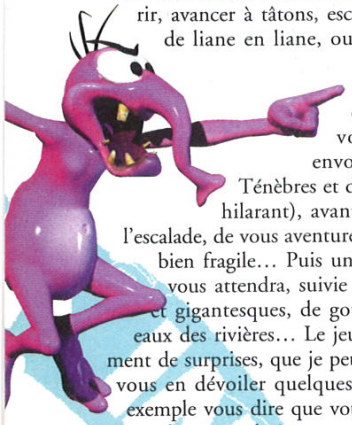
UN SCÉNARIO POUR TOUS

Chacun pourait se reconnaître en Andy, le héros du jeu. L'histoire débute alors que le jeune garçon est aux prises avec son professeur de classe ; un pugilat vite interrompu par la sonnerie qui marque la fin du calvaire et le moment où Andy peut enfin rejoindre Whisky, son chien. Traversant la ville gaiement, c'est au parc municipal qu'ils atterrissent, pour assister à un phénomène splendide : une éclipse de soleil. Mais celle-ci cache surtout l'arrivée d'un être maléfique, qui va kidnapper le compagnon d'Andy et le transporter dans une dimension parallèle. Il ne reste plus à Andy qu'à monter dans son vaisseau spatial, composé d'objets hétéroclites, pour partir à la recherche de son ami. Et là, c'est la claque. Après une magnifique séquence d'intro faite sous 3D Studio, vous débuterez le jeu. Mais rassurez-vous, des séquences cinématiques, vous en verrez de très nombreuses (27 minutes au total), et d'une qualité jamais vue sur Saturn. Pourquoi ? Tout simplement, comme nous l'a confié Frédéric Savoir, parce qu'Amazing a créé son propre système de compression/décompression de séquences. Quoiqu'il en soit, le résultat est épatant. Mais le jeu n'est pas en reste, à tel point que lorsqu'il débute, après le crash de la navette d'Andy, vous ne vous en rendez même pas compte ! Tout au long du jeu, les cinématiques, souvent très drôles, viendront prendre le relais du jeu sans même que vous vous aperceviez de quoi que ce soit. C'est du jamais vu ! Et pourtant, c'est très logique : pendant que jouez, la console charge la suite des séquences et cela, bien sûr, sans handicaper le déroulement du jeu. Cela aura aussi pour effet de supprimer les temps de chargement. Magique !

INCLASSABLE

Au premier abord, on pourrait dire d'Heart of Darkness qu'il est un jeu de plates-formes. Mais en fait, ce serait trop simple... C'est autant de l'aventu-

re, de l'action que de la plate-forme. Vous avancerez prudemment en vous familiarisant avec les changements d'écran (un peu comme dans Another World ou Flashback, le «scrolling» n'est pas continu, mais cela ne gâche en rien le jeu, puisque le changement est immédiat et instantané) et les manipulations. Ce qui est d'ailleurs étonnant, c'est que la prise en main est instantanée et simple, alors qu'Andy peut faire des tonnes de mouvements : sauter, courir, avancer à tâtons, escalader, tirer, sauter de liane en liane, ou encore pousser… Vous débuterez dans les falaises, dans lesquelles vous attendent des envoyés du Maître des Ténèbres et de son sbire (qui est hilarant), avant de vous essayer à l'escalade, de vous aventurer sur une passerelle bien fragile… Puis une gigantesque forêt vous attendra, suivie de grottes sombres et gigantesques, de goulots noyés par les eaux des rivières… Le jeu vous réserve tellement de surprises, que je peux me permettre de vous en dévoiler quelques-unes. Je peux par exemple vous dire que vous ne serez pas seul pendant tout le jeu, et que vous vous ferez des amis fort utiles et drôles. Je pourrais aussi vous dire que… Non, stop ! Bref, c'est en tout 2000 animations différentes que compte ce sprite qui ressemble tant à de la 3D.



DES PROUESSES TECHNOLOGIQUES

L'animation d'Andy est l'un des points les plus spectaculaires du jeu, et elle progresse encore chaque jour. Un peu comme pour Flashback, le "rotoscoping" a été utilisé, mais quelque peu modifié et remis à jour. Le résultat vous brûlera les prunelles dans certaines séquences, comme par exemple l'escalade. Lorsque vous dirigez Andy sur la paroi, vous le voyez chercher les prises, hésiter, placer ses pieds dans les failles… C'est d'une précision que vous ne pouvez même pas imaginer ! D'ailleurs, tout est de cet acabit, y compris la maniabilité qui vous scotchera définitivement à votre manette. Sur un plan esthétique, HOD est une immense claque. Tout a été fait sous 3D Studio, avec en plus une touche très «cinéma» (l'intro du jeu est une véritable bande-annonce de film), ce qui donne aux décors un réalisme jamais atteint. Chaque feuille d'arbre, chaque morceau de rocher, chaque goutte d'eau a fait l'objet d'un travail minutieux. Mais si les yeux en prennent plein les dents, les oreilles en prennent aussi plein les yeux ! La musique, encore grâce à un procédé "maison", est d'une pureté inimaginable. Il est bien évident que tous les bruitages sont de la même qualité. C'est le genre de jeu pour lequel un casque est fort utile : c'est le meilleur moyen de pouvoir en profiter pleinement. D'ailleurs, à l'E3, des casques étaient à la disposition des joueurs ébahis. En somme, le résultat est splendide sur toute la ligne. Une grande débauche de moyens a été nécessaire pour ce soft, dont le coût doit dépasser au bas mot 10 millions de francs. Et je ne vous parle même pas de la coquette somme qu'a dû verser Sega pour s'assurer l'exclu' pendant plusieurs mois de ce jeu, qui ne verra le jour sur la console de Sony que courant 97. Pour conclure, je ne vois qu'une seule possibilité : encourager les programmeurs d'Amazing, sitôt HOD terminé et après des vacances bien méritées, à préparer un autre jeu !

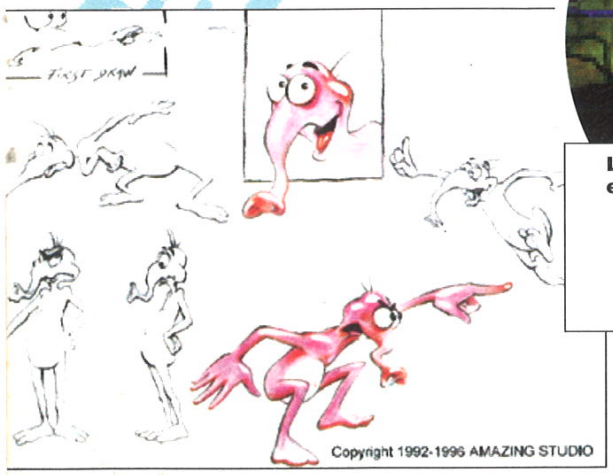
La forêt n'est pas un lieu idéal de vacances...

Mieux que le Grand Bleu !

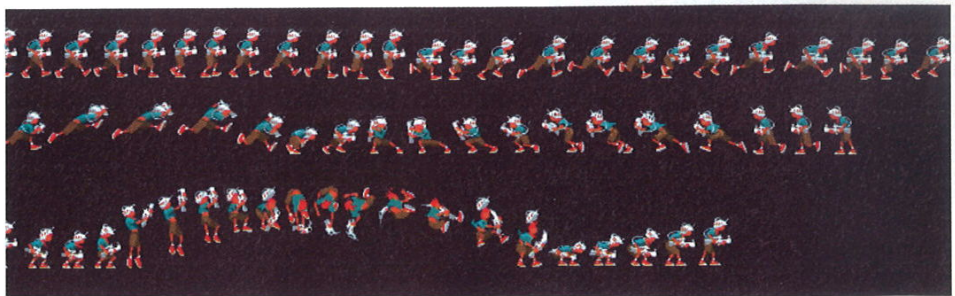
Cette scène, regardez-la bien. Elle vous étonnera par la précision des mouvements.

L'univers qui vous entourera sera essentiellement inamical.

Ne restez pas trop longtemps ici ! Vous comprendrez pourquoi en jouant...



Ce personnage, le sbire du Maître des Ténèbres, est désopilant. Garanti sur facture !

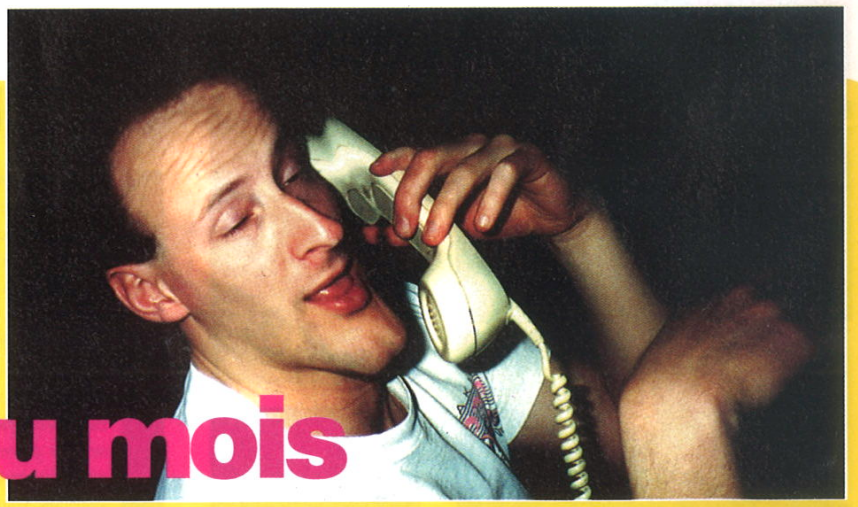


Andy possède plus de 2000 animations.

ZAPPING

Voilà en règle générale ce qui se passe l'été : vous savez tous que nous préparons un numéro double (nous aussi avons le droit de nous faire bronzer le paddle l'été !), ce qui signifie qu'il restera deux mois en kiosque. Alors forcément, quand un éditeur veut faire parler de lui, deux mois, c'est l'idéal. Il se hâte donc de nous filer son jeu pour le tester. Mais dans la hâte, il oublie parfois de nous donner une version testable. Comme Starfighter 3 000 de Telstar, par exemple... Mais ce qui peut aussi arriver, c'est que le jeu en question ne soit pas encore prêt pour le test. Comme Olympic Games d'US Gold. La sortie annoncée pour fin juin a été repoussée à début juillet et, moralité, on ne peut pas vous en proposer le test. Dans l'histoire, tout le monde y perd. Tant pis. Au passage, et dans la même catégorie, on peut citer Psygnosis, dont on attend toujours une version pour preview ou test de Destruction Derby ou de 3D Lemmings. Nous sommes aujourd'hui le 15 juin, et pour un jeu prévu pour juillet, il y a de quoi se poser des questions : "Psygnosis se fout-il de la gueule de Sega et des joueurs ?", par exemple... Ceci dit, des jeux testables, il y en a quand même eu un paquet. Si l'actualité ne nous a pas permis de nous étaler trop longuement sur les zappings, il n'en reste pas moins que cet été va voir déferler une masse de bons jeux. Pas des super-tops, pas des navets, mais des bons jeux qui valent le détour. Tournez la page pour les voir...

PASCAL l'employé du mois



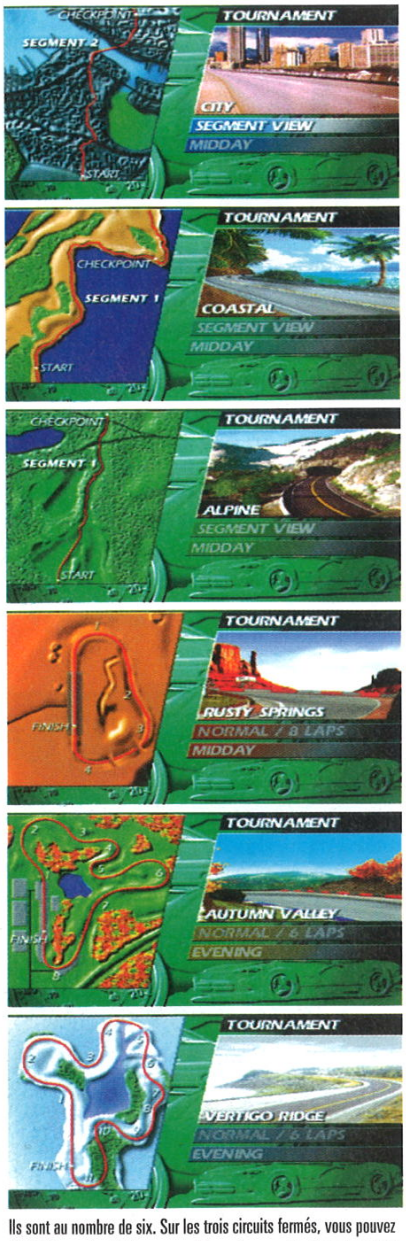
PASCAL, C'EST NOTRE M. TECHNIQUE À NOUS. NOTRE DOCTEUR ES RAM. AH ! IL AIME ÇA LE BOUGRE, IL AIME TELLEMENT ÇA QU'IL SE PORTE VOLONTAIRE DES QU'IL Y A UN FILM À MATER EN AVANT-PREMIERE SUR ÉCRAN GÉANT AVEC UN NOUVEAU SYSTEME DOLBY QUADRIPHONIE SURROUND SINUSOIDAL SOUND. QUELLE DÉVOTION ! IL EST AUSSI NOTRE M. INTERNET D'AILLEURS ; DEPUIS QU'IL S'EST FAIT GREFFER UN MODEM À LA PLACE DU CERVEAU, IL SE POINTE TOUS LES MATINS EN TONGS ET BERMUDA SOUS LE PRÉTEXTE QU'IL DOIT SURFER SUR LE NET UNE BONNE PARTIE DE LA JOURNÉE POUR TROUVER DES INFOS. BELLE CONSCIENCE PROFESSIONNELLE, NON ? BREF, C'EST UN GARS SÉRIEUX ET DROIT QUI NE PROFITERA JAMAIS DE LA SITUATION. PÉTARD !!! PASCAL, QU'EST-CE QUE TU FOUS SUR CE SITE SPÉCIAL "PAMELA ANDERSON SOUS LA DOUCHE", HEIN ? ALLEZ, RÉPONDS... NOUS AFONS LES MOYENS TE FOUS FAIRE PARLER...

Les retardataires

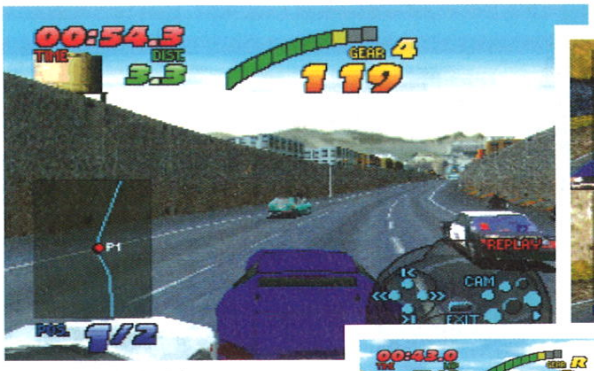
Ces temps-ci, on ne peut pas trop se plaindre. Notons quand même, chez Virgin, le passage d'*Earthworm Jim 2* et *Skeleton Warriors* (tous deux sur Saturn) à septembre, en lieu et place de juillet. Toujours chez l'éditeur ricain, *Spot Goes to Hollywood* passe en octobre. *Casper*, chez Interplay, se fait toujours attendre. On sait que les fantômes ont l'éternité devant eux, mais pas nous. Alors vers la rentrée, on aimerait bien le voir. *Dream Team Basketball*, chez US Gold, ne viendra qu'à l'automne. Chez Ocean, il semblerait que des titres tels que *Dawn of Darkness*, *Hanna Barbera* ou encore *HMS Dreadnought* (ancien HMS Carnage) ne doivent sortir que vers la fin de l'année, voire début 97. Quant à *Tunnel B1*, nous le verrons en octobre. Chez GTI, il faudra patienter jusqu'à l'automne pour avoir *Doom* et *Hexen*. Bon, voilà en gros les retardataires. Mais vous verrez qu'à la rentrée, tout ce petit monde va se réveiller. ■

DERNIERE MINUTE !

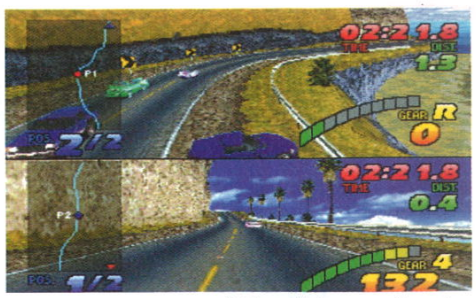
Bon, je fais mon mea culpa. Vous trouverez dans le test de Discworld un petit encart exprimant mon regret de voir Discworld rester en anglais, chose que Sega m'avait confirmée. Hop ! La page part à la gravure, le tout part à l'imprimerie et je reçois le jour du bouclage du canard un coup de fil de Sega France qui m'annonce que le jeu sera finalement sous-titré en français. Alors dans le coup, la nouvelle est bonne ; ne tenez pas compte des quelques lignes de Discworld. Merci.



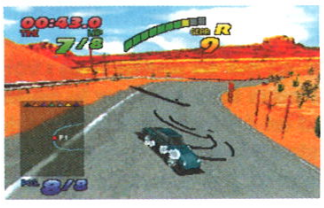
Ils sont au nombre de six. Sur les trois circuits fermés, vous pouvez choisir le nombre de tours pour chaque épreuve. Sur les autres, trois parcours sont proposés chaque fois. En plus, il est possible de jouer à différentes heures de la journée : à l'aube, en plein après-midi ou au crépuscule.



Aïe ! les poulets. C'est bon, le flan aux pruneaux est pour votre poire. C'est bien d'aller vite, mais ensuite faut assurer pour ne pas se faire rattraper.



Certains accidents provoquent des embouteillages monstres ! Il est parfois nécessaire de faire marche arrière pour se dépatouiller.



On s'éclate comme des fous à déraper en laissant des marques sur le bitume.

The Ne for sp

SATURN EUROPÉENNE

PAR FRANCIS

Il y a les jeux

de compétition pure, comme ceux de rallye, de stock-cars ou de Formule 1, et puis il y a celui-ci, un jeu de course pour la flambe, avec des voitures de prestige qui foncent sur les routes de tous les jours, que ce soit en ville ou en montagne. C'est tout ce qu'il y a de plus illégal et dangereux, mais c'est aussi ce qui fait son charme et ce n'est pas pour nous déplaire ! Bon, c'est vrai, il y a aussi des circuits spécifiques pour ça, nulle chance alors de se faire pincer par les flics, mais c'est tout aussi dangereux. Les routes sont parfois très sinueuses, voire dénivelées ou bosselées, ce qui peut être mortel à 300 km/h ! On aborde là un élément très sympathique du jeu : les accrochages et les sorties de route...

+ Rouler en pleine circulation donne des frissons et les sorties de route sont ultra-spectaculaires. Le fun est bien présent.

− Les voitures ont un freinage trop mou et ne sont pas suffisamment nerveuses pour des bagnoles de course.

Attachez votre ceinture

Que c'est bon de décoller sur une bosse, de partir en travers, de se retrouver en vrac, de faire fumer les pneus et d'en laisser la moitié sur le bitume, de doubler à contresens et de percuter un pauvre véhicule qui roulait tranquillement, de décoller dans les airs en multipliant les vrilles ou simplement de bloquer les roues et d'aller finir sa course contre les barrières de protection ! Et que c'est meilleur encore de revoir tout cela au ralenti ! Que c'est fun de coller à l'arrière d'une voiture, de l'envoyer dans les pâquerettes, de la doubler à l'intérieur, à l'extérieur, de donner des coups de frein à main, d'arracher les panneaux sur les bas-côtés, de slalomer entre les bagnoles et de passer au millimètre près... Préparez-vous donc à des courses endiablées, très disputées et ô combien spectaculaires. Et à deux joueurs, c'est encore meilleur ! C'est chaud, l'ambiance est trépidante, les musiques «bourrinent» bien et les effets sonores sont très réalistes, fluctuant entre les crissements de pneus, les bruits de tôle froissée et le ronronnement des moteurs, différent pour chaque voiture et fidèle aux moments d'accélération et de décélération. Ajoutez à cela la possibilité de klaxonner et vous pou-

LES CIRCUITS

EN RÉSUMÉ

Avec un nombre important de circuits et de voitures, un mode 2 joueurs, quatre vues différentes, de nombreux détails réalistes, une conduite agréable et des qualités techniques attrayantes, voilà un jeu bourré d'atouts qu'il faut mettre à profit au plus vite en vous y essayant.

Acura NSX

Mazda RX-7

Toyota Supra Turbo

Lamborghini Diablo VT

Porsche 911 Carrera

Corvette ZR-1

Voici les huit bolides que vous pourrez piloter. Une neuvième voiture est cachée, c'est un monstre de la route, j'ai nommé la Warrior ! En mode Tournoi, suivant la course sélectionnée, vous ne pourrez choisir qu'entre certaines voitures.

vez en être certain, vous serez comblé. Enfin, n'oublions pas de préciser que vous découvrirez de splendides images des voitures et de nombreuses scènes cinématiques dans lesquelles on les voit à l'œuvre. Il sera même possible de consulter les performances de chacune d'elles. Voilà qui en jette !

Intéressant et agréable à piloter

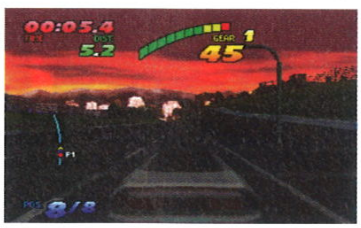
The Need for Speed vous propose quatre modes de jeu. Le «Time Trial» consiste à battre les records sur chaque tracé. Vous êtes seul sur la route et devez choisir la voiture la plus adaptée. Dans le mode «Head to Head» il s'agit d'une course entre deux véhicules «en tête-à-tête». Le mode «Single Race» traite une course sur le circuit sélectionné par vos soins, face à sept concurrents préalablement choisis. Enfin, il y a le mode «Tournament». Là encore, sept concurrents s'opposent à vous. Au total, vous devez être le plus rapide sur chaque circuit avec les quelques voitures proposées. Que ce soit avec des vitesses passées en mode automatique ou en mode manuel, vous prendrez un grand plaisir à piloter. Seul défaut : la vitesse d'animation ne correspond pas très bien à celle des voitures, ce qui ne donne pas les meilleures sensations et nous conduit à faire des sorties de route. On remarque aussi quelques légers ralentissements dans les passages très chargés en décors. Le challenge est en tout cas difficile car il s'agit bel et bien d'une conduite en finesse. Enfin, un petit mot sur les graphismes pour préciser qu'à l'exception des voitures qui manquent de réalisme, le niveau d'ensemble est excellent. Tout ceci donne un très bon jeu, délirant à souhait. ■

eed
peed

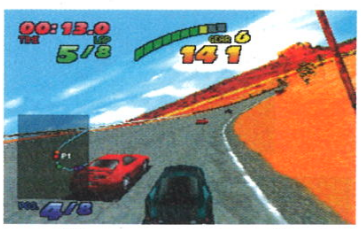
Venu des mondes du PC et de la 3DO, The Need for Speed déboule sur Saturn pour tenter de sortir de la route Sega Rally. Bien que ces deux jeux ne courent pas vraiment sur les mêmes circuits, ils ont bien des points communs.

Pour chaque tuture, l'intérieur est différent. Le volant bouge, les aiguilles des compteurs aussi et on voit venir les voitures dans le rétroviseur.

Voilà la vue qui procure les plus fortes sensations de vitesse. Admirez aussi le tracé de la route que l'on aperçoit là-bas, très loin.



La vue rapprochee. Un peu polluante à mon goût…

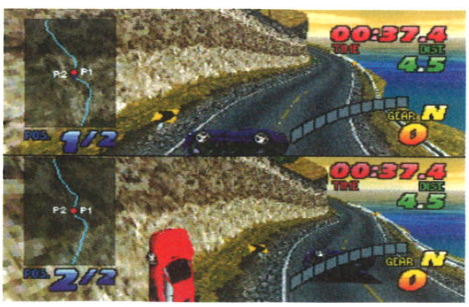


Cette vue légèrement en retrait est très sympathique. Ici, j'attaque à fond à l'intérieur du virage.

MATCH CONTRE

SEGA RALLY

Comme Sega Rally, The Need for Speed est un jeu passionnant, et ce n'est véritablement que sur le plan technique qu'il est distancé. Mais vous pouvez être certain de vous éclater, plus encore à deux et pour longtemps. Sega Rally demeure quoiqu'il en soit une référence pour les jeux de voitures.



L'IMAGE DU JOUR

Apuyez simultanément sur W, X, Y et Z pour transformer votre voiture en «alpiniste».

LES QUATRE VUES

Ferrari 512 TR

Dodge Viper RT/10

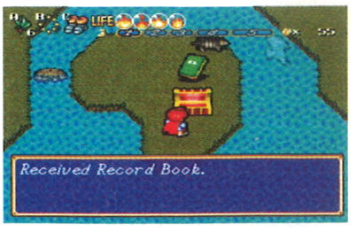
LES VOITURES

The Need for speed

SON : 17/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRÊT : 18/20

86%

GENRE : *SIMULATION* • ÉDITEUR : *ELECTRONIC ARTS* • EXISTE SUR : *PLAYSTATION/PC CD/3DO* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *DIFFICILE* • NOMBRE DE CIRCUITS : *6* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 ou 2* • PASSWORDS : *OUI* • CONTINUES : *OUI*



Utilisez vos grosses bottes pour retourner les hérissons sur le dos puis poussez-les dans l'eau pour créer un passage.

Wis

SATURN EUROPÉENNE

Voici le premier jeu d'aventure sur Saturn qui a conservé l'apparence des jeux sur 16 bits. Quel en sera le résultat et les capacités de la Saturn seront-elles exploitées ? Voici les réponses.

Discutez avec les gens que vous rencontrez et allez faire un tour dans les différentes maisons du village. Il doit bien y avoir une église ou un marchand...

La princesse, transformée en animal, est prisonnière de cette araignée. Evitez les toiles que cette dernière vous lance et utilisez votre poing pour la toucher à distance.

Génial, un habit de singe. Maintenant, vous allez pouvoir grimper aux lianes et arriver tout en haut de cet arbre centenaire.

Quelle est la vraie princesse ? Ne vous trompez-pas dans votre choix, car c'est vous qui désignerez celle à tuer !

MATCH CONTRE

TOUS LES AUTRES JEUX D'AVENTURE SUR SATURN

Si vous avez acheté une Saturn, c'est pour passer à des jeux d'un niveau supérieur, avec plus d'interactivité et moins d'incohérence dans les scénarios par exemple, ce qui n'est pas le cas de Shining Wisdom. Pour cela, il mériterait peut-être une mauvaise note...

PARFRANCIS

Aujourd'hui,

c'est votre premier jour de travail (les boules...) ! Vous devez vous rendre au château d'Odegan pour prendre vos fonctions de soldat et devenir un jour un grand chevalier, tout comme l'était jadis votre père, Sir Jiles. Après un réveil difficile, vous partez affronter votre destin...

«Au début c'était bien décevant...»

Les premières impressions que l'on a de Shining Wisdom ne sont pas très positives. Les graphismes, par exemple, sont loin d'être extraordinaires. Le personnage n'a pas de classe et les premiers monstres que l'on rencontre peuvent être rangés à la même enseigne. Quant aux paysages, c'est, là encore, plus du style des consoles 16 bits que de celles de la nouvelle génération. On sait tout de suite que les capacités techniques de la Saturn ne sont pas du tout exploitées ! Les textes, en plus d'être uniquement en anglais, ne sont

N'hésitez-pas à lire, pour obtenir des informations précieuses, même si elles vous sont inutiles pour le moment !

Pour venir à bout de ce monstre, vous devrez enlever votre habit de singe, chausser vos bottes glissantes pour le faucher puis utiliser votre épée pour le corriger.

+

L'aventure est longue et les objets à ramasser nombreux.

-

C'est dommage que techniquement Shining Wisdom ressemble plus à un jeu 16 bits que 32 bits. La maniabilité n'est pas parfaite et les textes ne sont pas en français.

shining sdom

Vos nouveaux gants vous permettent de soulever ces bombes et de les lancer sur vos ennemis. Une explosion très pixelisée !

même pas «parlés», l'animation est très simpliste, parfois incohérente (par exemple lorsque l'ombre d'un oiseau le suit aussi dans le ciel) et, comble du comble, le héros, dans les phases de combat à l'épée, n'est pas très maniable. Le coup d'épée est un peu lent et la frappe en diagonale pas facile. Déguisés plus tard en singe, les personnages nous parleront comme si nous avions encore notre vraie apparence. Enfin, les musiques ne sont pas toutes très belles... Bref, Shining Wisdom n'est pas un jeu 32 bits.

Préparez-vous à errer dans de nombreux labyrinthes.

Voici l'inventaire avec les objets divers, les magies (pour l'instant vous n'en avez aucune) et votre équipement. D'autres écrans permettent de régler jusqu'à la vitesse de défilement des textes, ce qui est bien utile.

«...mais on finissait par s'y habituer !»

Certains paysages sont tout de même plus beaux que d'autres. C'est le cas par exemple lorsqu'on grimpe à l'arbre millénaire. On découvre aussi des détails sympathiques, comme l'ombre des nuages sur le sol et un personnage qui ralentit en marchant dans le sable (on ne voit pas ses traces de pas, en revanche). Pour ce qui est des Boss, ils n'ont pas beaucoup de caractère. Par contre, leurs difficulté croît bien au fur et à mesure que l'on avance dans l'aventure. En fait, c'est l'intérêt du jeu qui finit par prendre le dessus. Le monde dans lequel on évolue est assez vaste, constitué de plus d'une douzaines de lieux, avec au moins six labyrinthes, une ville et son château, un village de nains (essentiel dans un jeu d'aventure !), une grande forêt et plein de cavernes... On trouve aussi plein d'objets : de l'argent pour acheter herbes et sauvegardes (même ça, oui !), de l'énergie, des chaussures aux fonctions diverses, des épées, des gants (pour creuser, soulever...) et même un costume de singe pour grimper ! Il y aura aussi des clés, des fioles et surtout une dizaine d'objets magiques qui, combinés avec d'autres objets, auront des effets variés ! Shining Wisdom ne manque donc pas d'intérêt. C'est peut-être ce qui vous convaincra de l'acheter... Enfin, sachez que vous pourrez sauvegarder autant de parties que vous voudrez, dès l'instant qu'il vous reste assez de mémoire (merci les cartouches de sauvegardes !). ■

Vous vous demandiez au début ce que cette liane faisait là ?! Déguisé en singe vous parvenez à monter sur le toiture du château...

EN RÉSUMÉ

C'est l'intérêt qui sauve le jeu car, techniquement, il est loin d'être à la hauteur de la Satum. Mais l'appel de l'aventure est bien là avec ses énigmes, labyrinthes, combats et objets à récolter en nombre. Les aventuriers ne pourront pas y rester insensibles !

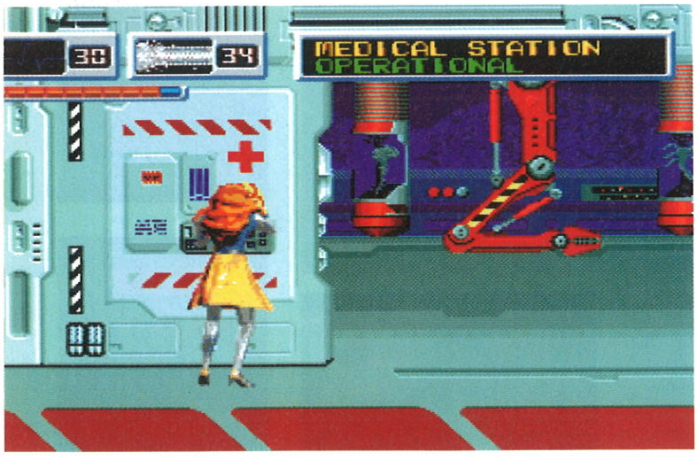
SON : 14/20
GRAPHISME : 12/20
ANIMATION : 11/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 16/20

84%

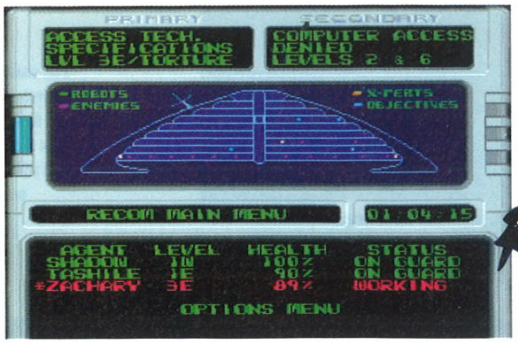
shining Wisdom

GENRE : *AVENTURE* • ÉDITEUR : *SEGA* • AUTRES STANDARDS : *NON* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NOMBRE DE NIVEAUX : *N.C.* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • CONTINUES : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

Tashile Claudel n'avait plus que 30% de vitalité. Ici, elle va pouvoir se refaire une santé. Il sera possible de trouver également des armoires à munitions...

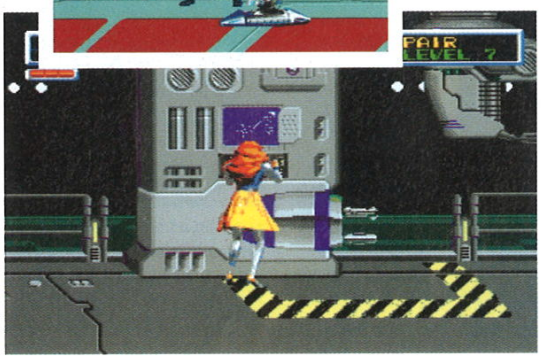


Consultez la carte de la station, prenez le contrôle du personnage de votre choix et regardez quels sont vos objectifs à atteindre. Ne traînez pas, le temps est compté !



Vous voulez un jeu qui offre de la nouveauté ? X-Perts pourrait bien être celui-ci avec trois personnages à contrôler, mais aussi de la stratégie et de la baston. Une combinaison intéressante qui pourrait se révéler gagnante...

Outre trois types de terroristes, vous aurez affaire également à des machines tueuses.



La station est équipée de différents ordinateurs aux fonctions variées, sur lesquels vous devrez pianoter. Utilisez les personnages les plus qualifiés pour y avoir accès et pour perdre le moins de temps possible dans les manipulations.

X-Pe

MEGADRIVE

Des terroristes

PAR FRANCIS

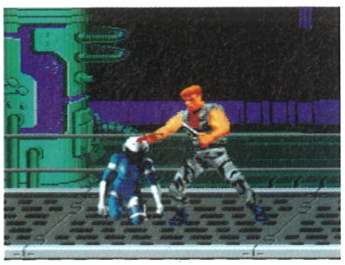
ont pris le contrôle d'un centre top-secret de recherche en armement désigné sous le nom d'Aqua et menacent de le faire exploser. La destruction de ce centre, situé au fond de l'océan, pourrait provoquer la fission de la terre ! Un groupe de trois experts a donc été dépêché d'urgence pour sauver la situation.

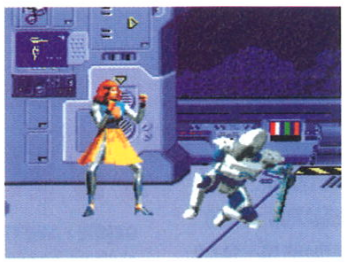
Un côté stratégique passionnant

D'abord, ce sont trois personnages que vous devrez diriger (remarquez que l'un deux, Shadow Yamato, n'est autre qu'une combattante du jeu Eternal Champions), chacun d'eux se trouvant à des endroits différents dans la station. Ils ne pourront jamais se retrouver ensemble. Vous ne pouvez en contrôler qu'un seul à la fois mais, pendant que l'un sera en train de prendre l'ascenseur, un autre pourra travailler sur un ordinateur et le dernier être en pleine bagarre, par exemple. À vous de combiner au mieux leurs tâches afin de ne pas perdre de temps car la montre sera contre vous !!! Chacun des agents possède également des compétences particulières. Veillez donc à utiliser le personnage le mieux qualifié pour le travail que

LE COMBAT RAPPROCHÉ

Battez-vous avec vos pieds et vos poings. Chaque personnage sait exécuter une dizaine de coups. En plus, chacun d'eux connaît plusieurs techniques de torture !





+

La phase stratégique du jeu ne manque pas d'intérêt ! On accroche tout de suite. Le style des graphismes est vraiment plaisant.

–

Il est dommage que la maniabilité ne soit pas plus souple et la station plus vaste.

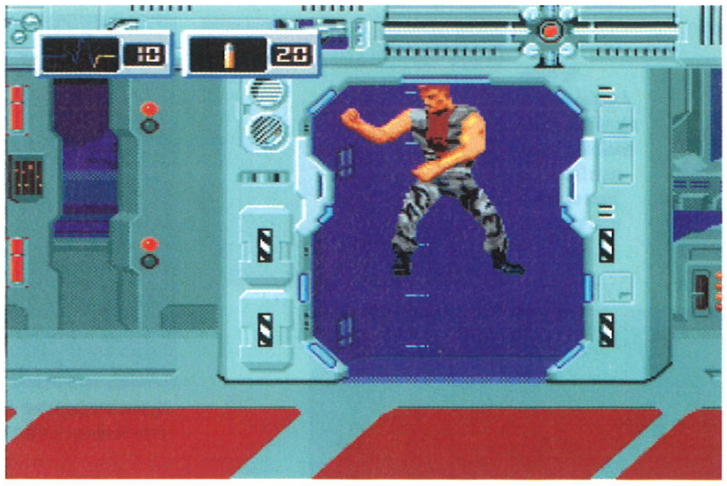
EN RÉSUMÉ

Ce jeu est une très bonne surprise ! Il dégage de bonnes sensations et s'avère être d'un grand intérêt. Le rythme est intense et la castagne bien présente. De très bons moments en perspective pour peu que vous compreniez un peu l'anglais.

rts

AMÉRICAINE

Cet ascenseur à gravité zéro vous permet de monter ou de descendre d'un étage. Ils sont très peu nombreux malheureusement.

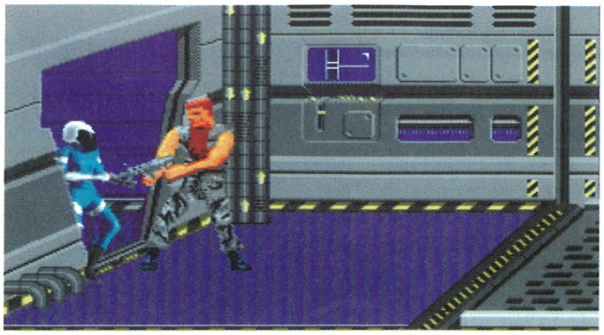


Vous allez diriger trois personnages qui se trouveront à des endroits distincts. Chacun d'eux aura des armes, des attaques et des compétences différentes. Utilisez-les donc avec intelligence.

vous voulez lui faire faire. Rien que cela est hautement intéressant et ce n'est pas tout. La station regorge d'ordinateurs en tous genres aux fonctions variées. Au niveau 1 se trouvent les ordinateurs qui permettent de réparer les dégâts de la base, au niveau 5 il vous sera possible d'améliorer vos armes, au niveaux 3 et 7 de contrôler les systèmes de sécurité... Au total, la station compte 9 niveaux. Tout au long du jeu, vous recevrez des messages qui vous diront que faire. Vous devrez vous déplacer dans la base à l'aide de l'ascenseur et consulter la carte des lieux pour vous situer. Vous aurez plusieurs objectifs à accomplir, certains d'ordre prioritaire et d'autres secondaires. Autant dire que vous n'aurez pas le temps de flâner dans les couloirs ! Le jeu est en cela intense et captivant, d'autant que les terroristes seront à vos trousses et pourront attaquer plusieurs agents à la fois, ce qui ne sera pas sans vous poser les difficultés que vous imaginez !

Une réalisation critiquable

Tiens, il n'y a pas de musique !? Absolument, vous croyez qu'il y en a dans les couloirs d'un centre top-secret ?! En fait, l'ambiance est uniquement constituée de bruitages, l'effet est plutôt réussi. Vous entendrez parfois une voix off sympathique ainsi que les cris des ennemis. En revanche, le son de certains coups ne se fait parfois pas entendre. Globalement, l'ambiance est bonne. On est agréablement surpris du nombre de coups de chaque personnage. Entre les coups de poing, les coups de pied et les techniques de torture qui servent à soutirer des infos à l'ennemi, il y a de quoi bien s'amuser. Malheureusement, la maniabilité bloque un peu. Les persos se traînent parfois à l'écran (ils ne peuvent ni courir, ni sauter) et l'animation manque de précision dans les combats. Notez qu'on peut se déplacer en profondeur dans l'écran, ce qui est bien... Enfin, graphiquement, c'est réussi. Les décors, s'ils se ressemblent beaucoup, sont correctement détaillés et bien colorés. On voit des petites lumières clignoter de partout, des éléments bouger en fond d'écran, c'est agréable. Les digits des personnages sont très belles et il faut juste regretter le manque de variété dans les ennemis. Un jeu dont l'intérêt saura en tout cas vous faire oublier ses petits défauts... ■

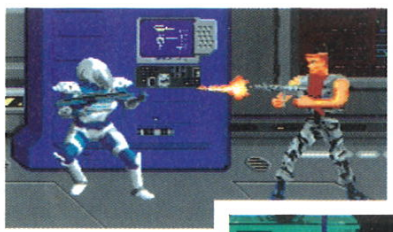


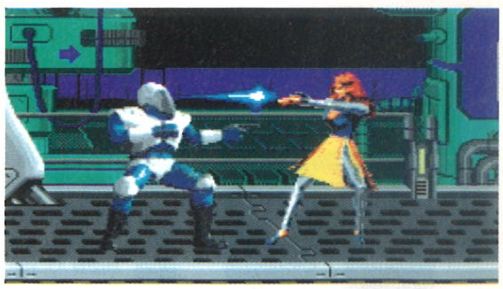
Après avoir activé le système des ascenseurs, utilisez-les pour vous déplacer dans la station. Attention, les terroristes les utilisent aussi !

MATCH CONTRE

Star Trek Deep Space Nine

Un peu plus maniable (dans les combats) et un peu plus intéressant avec trois personnages à contrôler, X-perts me plaît d'avantage. Avec Star Trek, on pouvait perdre sur une simple chute, c'était énervant. De plus, le jeu n'était pas à la hauteur du mythe. X-perts, lui, vous propose quelque chose d'entièrement inédit.





LE COMBAT À DISTANCE

Lorsque votre arme est en main, vous ne pouvez pas vous déplacer. Il est quand même possible de se retourner, de tirer vers le haut, le bas ou droit devant.

X-Perts

SON : 15/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 17/20

86%

GENRE : *ACTION/STRATÉGIE* • ÉDITEUR : *SEGA* • AUTRES STANDARDS : *NON* • TAILLE CARTOUCHE : *16 Mb* • DIFFICULTÉ : *DIFFICILE* • NOMBRE DE NIVEAUX : *N.C.* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *OUI* • CONTINUES : *NON*

Les têtes, reprises de volée et retournés acrobatiques ne sont pas impossibles à réaliser.

Sur terrain détrempé, le ballon rebondit très peu. La traînée bleue représente l'eau que le joueur en train de tacler a soulevée.

Déplacez le rectangle pour choisir la direction de la touche. Vous pouvez la faire sur un joueur proche ou envoyer le ballon loin en avant.

Il est possible de donner beaucoup d'effet au ballon et de façon très simple, ce qui autorise des tirs et des buts assez surprenants.

Les jeux de foot se succèdent, ne se ressemblent pas, mais ne se distinguent pas non plus. Aucun d'eux n'arrive à se détacher, tout se joue dans un mouchoir de poche ! Olympic Soccer également...

SATURN EUROPÉENNE

Olympic soccer

Bien qu'étant

P A R F R A N C I S

la simulation officielle de l'épreuve olympique de football, ce jeu propose aussi des rencontres amicales ainsi que des tournois, ce qui porte les modes de jeu au nombre de quatre. Quatre, c'est également le nombre de joueurs qui pourront fouler en même temps la pelouse. Je vous préviens tout de suite que jouer à plusieurs dans la même équipe n'est franchement pas amusant. Quels que soient les jeux de foot, c'est toujours pareil, on cherche son joueur, on n'a jamais le ballon, bref, c'est pénible. Olympic Soccer n'a pas innové en la matière ! Au fil des rencontres, on note des petits détails qui déçoivent bêtement car on ne peut s'empêcher de penser qu'ils auraient pu être facilement corrigés... Des filets qui ne bougent pas lorsqu'un but est marqué, ou simplement pas de son du ballon qui frotte ces mêmes filets, une frappe de balle pas très réaliste (dans le jeu, le bruit résonne bizarrement)... On regrette aussi de ne pas voir un joueur boitiller après avoir été taclé sévèrement (vu sur Megadrive !)... Bref, inutile de tout énumérer. Le jeu super «chiadé» n'existe pas encore, mais Olympic Soccer est tout de même un bon cadeau de consolation.

+

Le comportement de la balle selon les conditions du terrain est très bien rendu. De même, chaque équipe suit une stratégie de jeu différente.

–

Entre autres, on ne peut pas accélérer, et la sélection automatique du joueur le plus proche n'est pas toujours bien calculée.

Le jeu propose de voir les joueurs de plus ou moins près (6 distances) et sous trois angles différents (horizontal, vertical, isométrie). Dans cette vue, le scanner est bien utile.

Crack, boum, but.

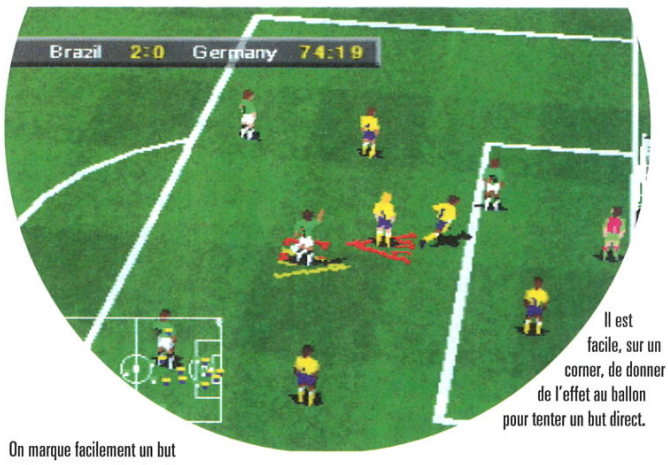
Ce qui est très agréable dans ce jeu, c'est le nombre de ses options ! On a le choix entre 5 conditions climatiques et à chaque fois, non seulement le terrain est différent mais en plus, le changement de comportement du ballon est bien perceptible. Ajoutez à cela la possibilité de choisir la qualité de la pelouse, et là, c'est le délire ! Prenez un terrain très bosselé et vous aurez l'impression de courir après une poule ! C'est génial ! Les

Sur les pénalties, un ballon se promène devant les cages et vous devez appuyer sur un bouton pour frapper à cet endroit. Un système pas très marrant.

musiques d'introduction et celles que l'on entend pendant les choix dans les menus, le sont aussi. De la techno dynamique, rythmée à fond. Quel dommage que sur le terrain, l'ambiance ne soit pas si bonne... On entend tout de même la balle frapper un poteau ou un joueur crier sa douleur, mais le public est en revanche trop discret. Parmi les autres options bien "cools", on trouve le choix de 4 stades, de 18 vues du terrain, de 7 formations, sans parler des différentes durées de match, de la force et de la direction du vent, des hors-jeu et arrêts de jeu, etc. C'est très complet ! La seconde chose agréable dans ce jeu, c'est sa maniabilité. L'action est rapide, les joueurs bougent bien et, plus que tout, la frappe du ballon est facile. On parvient sans mal à donner l'effet et la force que l'on veut au ballon. On réussira à faire des renversements d'aile et même des corners rentrants. Mais la jouabilité n'est pas encore parfaite. Les joueurs ne peuvent pas accélérer et la sélection automatique du joueur le plus proche du ballon n'est pas bien calculée : on est en train de contrôler un joueur sans ballon et l'ordinateur va nous en faire contrôler un autre, pas forcément mieux placé ! Ce n'est pas dramatique mais il faut le signaler quand même... Le troisième point agréable du jeu, c'est de voir que chaque équipe possède son style de jeu : certaines jouent le hors-jeu, d'autres les "une-deux", certaines autres ont un jeu aérien... Il est même possible d'attribuer à chaque joueur un rôle : aller dans les espaces, marquer à la culotte... Cette intelligence artificielle du jeu est plus qu'intéressante ! Tout cela donne un très bon jeu, même si la définition des joueurs est un peu grossière. ■

Les cartons sont quand même assez rares, alors que les tacles sont pourtant bien appuyés si l'on s'en tient aux hurlements des joueurs. On voit bien sur ce gros plan que les graphismes sont simplifiés.

On entend le ballon frapper le poteau, et son rebond est très réaliste ! Sur un but, en revanche, les filets ne bougent pas.



Il est facile, sur un corner, de donner de l'effet au ballon pour tenter un but direct.

On marque facilement un but contre son camp, attention !

On aperçoit encore des mouvements incohérents des joueurs, comme cet espagnol qui essaye de toucher la balle de la tête. Olé !

Parmi les détails réalistes, on voit l'arbitre sur le terrain et même les juges de touche.

ATLANTA 1996 ATLANTA 1996 100

MATCH CONTRE

STRIKER 96

Le toucher de balle de Striker 96 est plus difficile à maîtriser. En plus, la stratégie des joueurs et la variété des terrains d'Olympic Soccer sont plus sympathiques et intéressants. C'est ce dernier que je préfère.

EN RÉSUMÉ

Olympic Soccer est d'une jouabilité facilement domptable, ce qui le met à la portée de tous, et il présente en plus des options de jeu très intéressantes. Cela en fait un excellent jeu, même si tout n'est toujours pas parfait.

SON : 14/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 18/20

89%

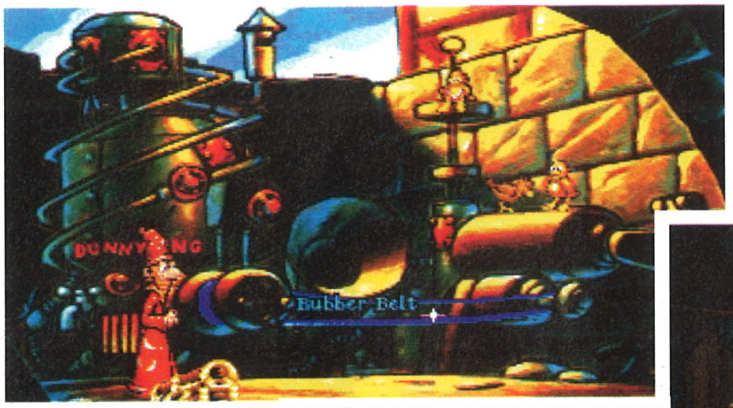
Olympic soccer

GENRE : *SIMULATION SPORTIVE* • ÉDITEUR : *US GOLD* • AUTRES STANDARDS : *PS/PC/3DO* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NOMBRE D'ÉQUIPES : *33* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 à 4* • PASSWORDS : *OUI/NON* • CONTINUES : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

Après WipEout et bientôt Destruction Derby, Psygnosis continue sur sa lancée avec cette adaptation d'un jeu d'aventure ayant fait déjà ses preuves sur PC et Playstation.

SATURN FRANÇAISE

Discworld



De Vinci aurait-il influencé les graphistes coupables d'avoir dessiné ce drôle d'appareillage ? Peut-être.

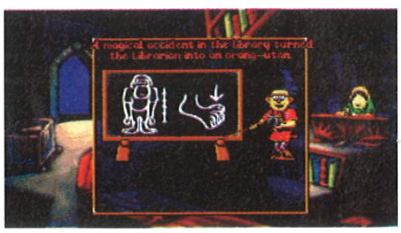
Difficile réveil pour Rincewind (Rincevent, en français). Il ne sait pas encore ce qui l'attend...

Les histoires de chignon font toujours rire les gens. Le coiffeur en connaît un rayon là-dessus.

Avant de vous

PAR MICHAEL

parler de ce jeu, il vaut mieux que j'évoque un peu l'œuvre de Terry Pratchett. Ecrivain anglais, celui-ci a édité depuis quelques années déjà et avec un succès éclatant, les annales du "Disque-Monde" dont le jeu s'inspire. Ce monde quelque peu particulier est complètement à l'opposé des productions habituelles. Ici, rien de sérieux, tout n'est que dérision et délire. En fait, on se demande allègrement si ce cher Terry n'a pas passé sa vie à fumer des substances illicites. Jugez plutôt...



De temps à autre, ce personnage vient expliquer certains détails historiques ou scientifiques du monde de Discworld.

Un monde plat

Si Discworld était la Terre, les religieux catholiques aux cerveaux réfractaires à toute découverte scientifique auraient pu clamer haut et fort qu'ils avaient raison. Malheureusement pour eux, la Terre est bien ronde. Soutenu par quatre éléphants gigantesques juchés sur le dos d'une tortue intersidérale flottant au gré des gravitations planétaires, le monde de Discworld n'a rien de normal. Dans un tel environnement, vous incarnez Rincewind (Rincevent, en français) à l'Université Invisible, qui forme des sorciers. Alors que vous baigniez dans un rêve magnifique, quelqu'un vient vous réveiller. L'archichancelier veut vous voir. Un dragon semble être sorti de l'ombre, et avec ses capacités de barbecue, s'attaque à Ankh Morpork, la ville où vous vous trouvez. D'emblée, l'archichancelier a pensé à vous pour cette mission périlleuse. Dit comme ça, cela paraît facile pour un sorcier même apprenti, mais j'ai oublié de vous parler d'un petit détail qui a toute son importance : notre ami Rincevent est très connu pour ses gaffes. Dans le genre antihéros minable, il se place en tête. Incapable d'utiliser correctement les sorts et les incantations, vous allez devoir trouver bien des ruses pour poursuivre votre périple.

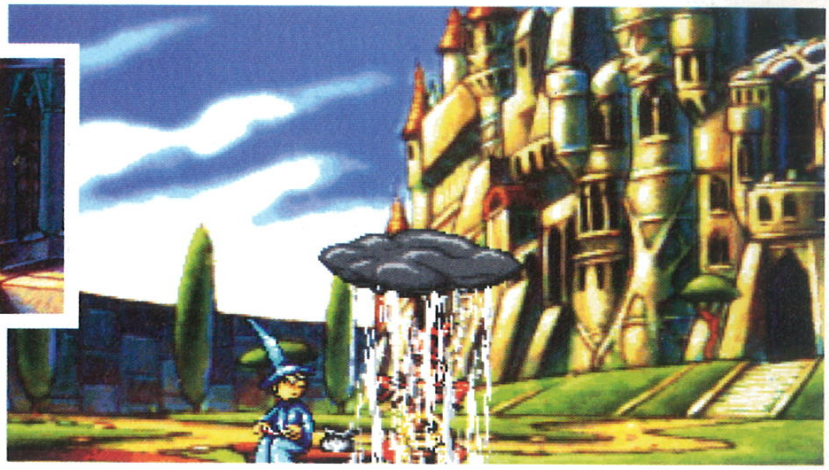
Un petit clic...

Les jeux d'aventure à la Lucas -c'est-à-dire où l'on déplace son personnage via une interface gérée par un curseur-, n'existent pas sur consoles. Discworld peut être considéré comme le premier du genre et il est désormais disponible sur Saturn. Avec simplicité d'emploi, vous dirigez Rincevent à l'aide d'un pointeur à l'écran (le mieux serait d'avoir la souris Sega). Avec seulement trois boutons, vous contrôlerez parfaitement le héros du jour. En ce qui concerne les dialogues possibles, là encore c'est assez simple. Vous disposez d'un certain nombre

Jolie cour pour se prélasser. Il ne manque plus que le cocktail et la chaise longue...

Ils ne peuvent s'empêcher de parler de leurs femmes. Il faut dire qu'ils n'ont pas grand-chose à faire !

L'archichancelier, maître à penser de toute l'université, semble assez peu cultivé.



Histoire de vous rafraîchir, ce jeune apprenti-sorcier vous arrose de sa magie !

d

Ce que j'aime, ce sont les plans de caméra un peu "zarbi". Ça me fait penser au film d'Annaud «Le nom de la rose».

EN RÉSUMÉ

Cette version Saturn est strictement la même que celle sortie sur les autres supports. Vous retrouvez toujours un humour particulièrement british et une aventure emplie de sorts, de délires et de gags. Enfin un bon jeu d'aventure ! Si seulement les éditeurs pouvaient nous en proposer plus souvent...

+

L'élément positif de ce jeu provient sans aucun doute de son humour omniprésent. Les acteurs qui ont prêté leur voix sont excellents.

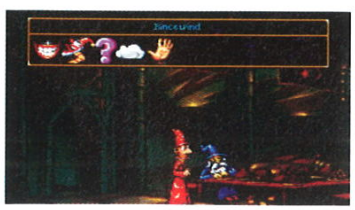
–

Il faut aimer ce style graphique quelque peu particulier. Personnellement, je n'aime pas et trouve les graphismes indignes de la Saturn. Vous savez, les goût s et les couleurs...

Ankh-Morpork

DOMMAGE !

Discworld ne sera hélas pas traduit en français,ou du moins sous-titré, comme il l'était sur les autres formats. Pourquoi ? Aucune idée. Dommage, car le jeu aurait été rendu plus accessible, et tout ça n'incite pas à jouer sur Saturn. Re-dommage.



L'interface est simple. Il en va de même pour les dialogues d'utilisation, totalement intuitifs.

de thèmes possibles ; à vous de choisir celui qui vous intéresse, pour discuter avec votre interlocuteur. Les énigmes, aux solutions en général saugrenues, ne font que confirmer le délire de Pratchett. Il est d'ailleurs heureux que la logique soit plus ou moins absente, sinon le jeu serait trop facile.

Un style particulier

Dans ce genre de jeu d'aventure peu connu des consoleux, Discworld est somme toute classique. Graphiquement, c'est plutôt moyen. Personnellement, je n'accroche pas du tout à ce style graphique, manquant sérieusement d'originalité et d'âme ; mais cela n'engage que moi. Par contre, le manque de clarté (les couleurs bavent un peu) est d'autant plus irritant que la Saturn est capable de beaucoup mieux. On peut «remercier» les programmeurs de nous avoir balancé les mêmes graphismes que sur PC. Hormis ces détails visuels, Discworld est tout de même un bon jeu d'aventure avec une multitude de voix interprétées par d'excellents acteurs. L'humour omniprésent va vous faire mourir de rire. En anecdote, un gag récurrent met en scène un gorille qui, à chaque fois qu'il entend «singe», déboule tel Cheetah et assomme l'inconscient qui a osé émettre ces quelques syllabes. Même si c'est en-deçà des Monty Python, on reconnaît là parfaitement la touche "british". Ceux qui veulent vivre des péripéties quelque peu loufoques et apprécier la mine parfaitement abrutie d'un anti-héros tel que Rincevent, vont se régaler. De plus, c'est l'occasion ou jamais d'intéresser votre petite amie ; ce genre de jeu ayant un certain impact auprès de ces demoiselles. ■

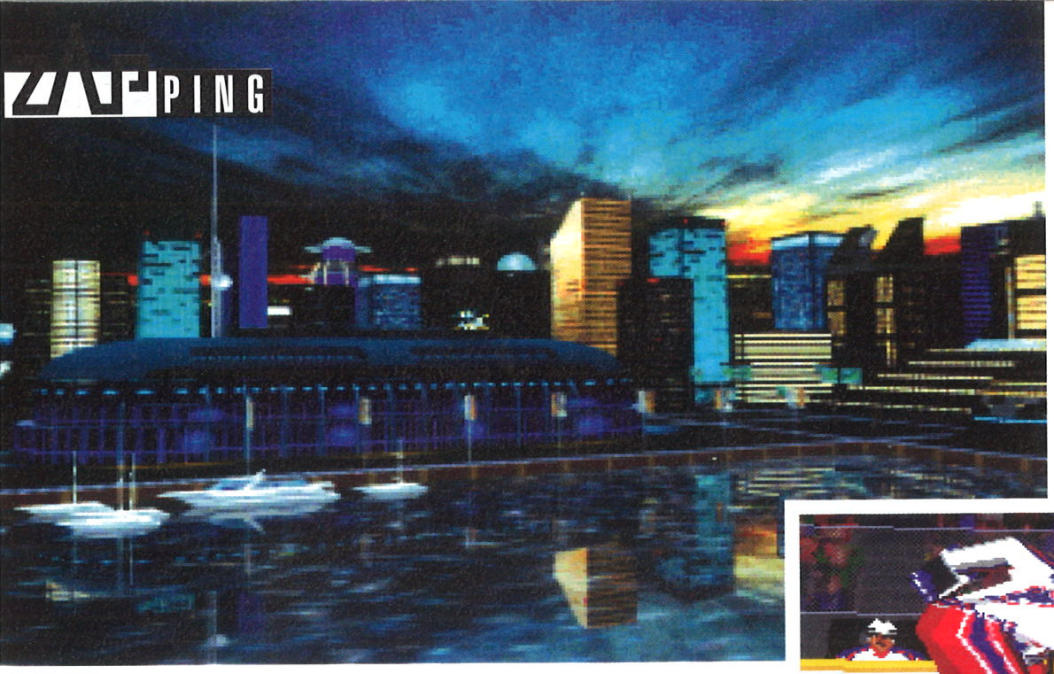
Dans le genre zélé et abruti, le garde devant la grille est champion.

SON : 15/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 17/20

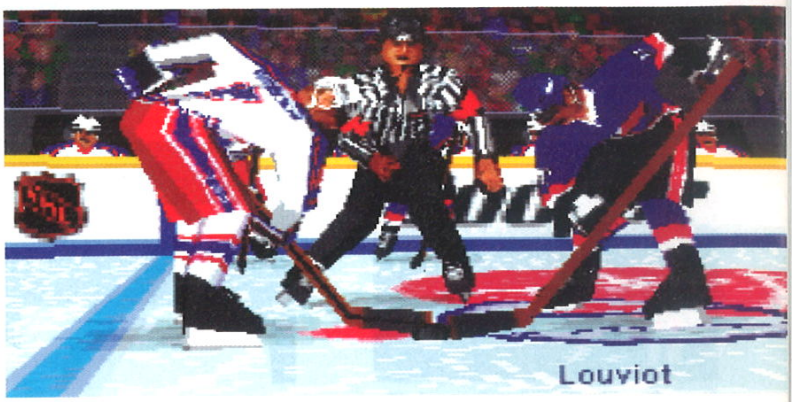
88%

Discworld

GENRE : *AVENTURE* • ÉDITEUR : *PSYGNOSIS* • EXISTE SUR : *PC, PS* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • SAUVEGARDE : *OUI*



NHL Pow



NHL Powerplay

PAR FRANCIS

96 propose, en plus du «Quick start» qui permet de démarrer rapidement une partie, quatre modes de jeu : le match amical, la saison de 11, 21, 41 ou 82 matchs, les playoffs de 1, 3, 5 ou 7 matchs et enfin la Coupe du Monde, dans laquelle s'affrontent 16 équipes internationales. Sans être ultra ergonomiques, les différents menus qui défilent sous nos yeux restent agréables à manier. Les temps de chargement sont d'ailleurs moins longs que ceux de NHL All Star Hockey. De nombreuses options vous permettront de régler tous les paramètres du jeu, que ce soit la durée des périodes, ou encore le respect des règles. Les joueurs pourront être repérés sur la glace soit par leur nom, soit par leur numéro. Enfin, il vous reviendra la lourde responsabilité de choisir si vous le désirez la place des joueurs et surtout leur tactique en attaque et en défense, ces dernières étant d'ailleurs très bien expliquées. Cela vous montre que le jeu est bien complet, d'autant que de nombreuses statistiques seront disponibles.

+

On prend un plaisir dingue à revoir les actions au ralenti et sous tous les angles de vue. Quel spectacle !

–

Pas de bagarres, pas de vitres cassées... Des petits détails qui auraient apporté encore plus de divertissement.

Le jeu ne propose qu'une seule vue mais c'est la bonne car la visibilité est agréable.

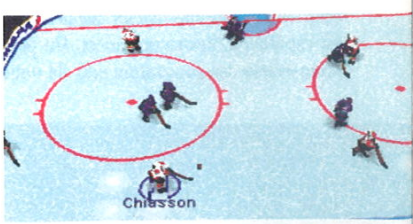
Un jeu très clair

L'immense avantage de NHL Powerplay 96 provient de la clarté de son jeu. La seule vue disponible se trouve être un excellent compromis puisque les joueurs ne sont pas trop petits et que la visibilité de la patinoire est large. Cela permet de bien organiser son jeu ! Les passes sont faciles, les joueurs n'ont pas trop d'inertie dans leurs déplacements, on arrive à bien suivre le palet, bref, la jouabilité est très bonne. Toutes les touches de la manette sont utilisées, ce qui permet une bonne variété de coups, des tirs en force ou avec juste un coup de poignet et des accélérations... Il sera aussi possible de laisser le palet derrière soi pour un partenaire et de frictionner l'adversaire à coup d'épaule ou de crosse ! Enfin, vous devrez appuyer sur une touche pour sélectionner le joueur le plus proche du palet et en mode multi-joueurs, dans lequel on distingue bien son hockeyeur parmi tous les autres, c'est le plus rapide qui prendra le contrôle. Si le jeu est clair, c'est aussi parce que l'animation et les graphismes y sont pour quelque chose. Le jeu est beau et les couleurs sont bien choisies, offrant ainsi un excellent confort visuel. Quant à l'animation, celle-ci est extrêmement fluide et réaliste ! On verra les joueurs aller en prison et le ralenti permettra de revoir les meilleures actions dans tous les angles de vue et à différentes distances. Si l'on s'aperçoit que ce ralenti manque un peu de précision, il est en tout cas mega spectaculaire ! NHL Powerplay 96 est un très bon jeu, vous verrez des joueurs patiner en arrière, vous pourrez contrôler le gardien et même le faire sortir pour avoir un joueur

Revoyez les actions chaudes telle que cette double charge. Le ralenti est une option extrêmement pratique et spectaculaire.

Accélérez pour prendre de vitesse les adversaires.

Oh quelle faute ! Attention tout de même au penalty ou simplement à la prison.



Déjouez l'attention du goal en passant à un coéquipier et en frappant immédiatement. Le jeu collectif est beaucoup plus payant que les actions personnelles.

On assiste à quelques envolées bien méchantes ! Les joueurs décollent parfois un peu trop du sol, mais bon...

L 96
erplay

SATURN EUROPÉENNE

L'animation des joueurs dont celle du gardien est très réaliste.

Il aura fallu attendre neuf mois avant de voir naître sur Saturn un nouveau jeu de hockey sur glace. Normal, direz-vous ! Une longue attente qui n'aura en tout cas pas été inutile...

Il sera possible de jouer en gardien manuel et même de le faire sortir pour être plus nombreux en attaque et tenter de marquer dans les dernières secondes de jeu.

de plus en attaque. Mais tout n'est pas encore parfait...

On veut plus de fun !

Du hockey sur glace sans baston, ce n'est pas tout à fait du hockey sur glace ! Bien que les accrochages soient nombreux et spectaculaires, la baston manque quand même !!! Briser une vitre, fracasser une crosse ou voir venir les infirmiers pour ramasser un blessé aurait été génial par exemple... Question maniabilité, il n'est pas possible de piler comme on peut le faire dans la réalité... Les jeux de hockey peuvent encore être meilleurs mais celui-ci est déjà très divertissant. L'ambiance est très bonne avec un public qui réagit parfaitement aux actions, et des effets sonores sympathiques tels que les bruits des crosses qui frappent la glace ou ceux du palet qui rencontre le poteau des cages ou simplement un mur. Au final, NHL Powerplay s'avère tout de même être un très bon jeu. ■

Il est possible sur le ralenti de se rapprocher de l'action. On s'aperçoit alors que les joueurs sont bien détaillés.

Dès que l'arbitre met le palet en jeu, donnez un coup de crosse pour l'envoyer à vos coéquipiers. C'est juste une question de rapidité.

MATCH CONTRE

NHL ALL STAR HOCKEY

Il n'y a pas photo, NHL Powerplay 96 explose NHL All Star Hockey ! La jouabilité est énormément plus fun et les graphismes ainsi que l'animation sont beaucoup plus agréables. C'est dingue de constater comment la qualité des jeux a augmenté en si peu de temps. Les notes de l'époque ont aujourd'hui bien moins de valeur.

EN RÉSUMÉ

Voici, de loin, le meilleur jeu de hockey sur glace sur Saturn. Seul(e) ou entre ami(e)s, vous pouvez être certains de vous éclater et d'en tirer beaucoup de plaisir. C'est beau, spectaculaire, très agréable à manier... En un mot excellent.

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 17/20

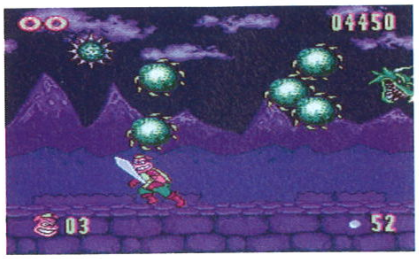
87%

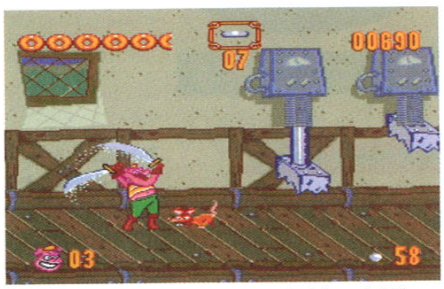
NHL 96 Powerplay

GENRE : *SIMULATION SPORTIVE* • **ÉDITEUR :** *VIRGIN* • **EXISTE SUR :** *PLAYSTATION* • **NOMBRE DE CD :** *1* • **DIFFICULTÉ :** *MOYENNE* • **NOMBRE D'ÉQUIPES :** *44* • **NOMBRE DE JOUEURS :** *1 à 6* • **CONTINUES :** *NON* • **SAUVEGARDE :** *OUI*

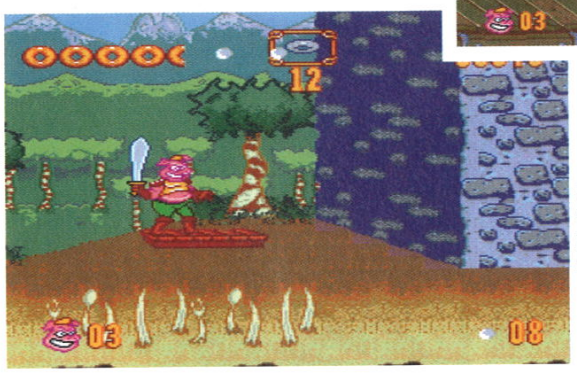
C'est la chasse au cochon ou quoi ?! Méfiez-vous, la trajectoire des flèches est bien étrange.

Frappez la tête du serpent pour l'amputer peu à peu de toutes les parties du corps.





Insatisfait de balancer des beignets de différentes catégories dans la figure de vos ennemis, vous pouvez les découper en morceaux au sabre.



Normal de trouver des plates-formes dans un jeu de plates-formes. Attrapez-les au vol si vous ne voulez pas vous piquer le postérieur.

Pow Pigg

Écrasez les caisses d'un coup de lune pour trouver de succulents beignets.

EN RÉSUMÉ

Une atmosphère sympathique, une bonne jouabilité et de l'action à tout bout de champ, voilà les qualités de ce jeu. Malgré des graphismes assez simplistes et peu de niveaux, Power Piggs offre un challenge frais et divertissant.

Profitez des courants d'air pour vous envoler. Attention, les fakirs crachent des gerbes de feu et d'autres ennemis sont équipés de sarbacanes. Un Boss vous attend à la fin de ce niveau.

+

Y'a de l'action sans interruption, la difficulté est bien présente et l'humour ne manque pas.

–

Les niveaux ne figurent pas en assez grand nombre et certains se ressemblent trop graphiquement.

PARFRANCIS

Quelque part

dans les montagnes, à l'abri de tout, existe un paisible village uniquement peuplé de cochons bien gras. Leur bonheur sera cependant de courte durée car un sorcier veut transformer nos gorets en jambonneaux. Mais pour Gilbert, Lotta et Bruno, les marchands de beignets de la rue principale, pas question de finir ficelé autour d'une broche. Bruno, le plus courageux d'entre eux et le plus fort vu son poids, décide de partir en croisade.

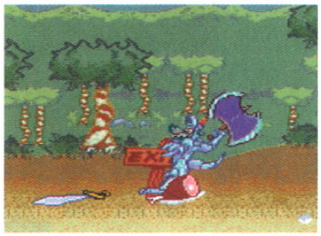
Une bonne dose d'humour

Déjà rigolo par son titre, «Power Piggs» (les cochons puissants !), ce jeu met dans nos mains un héros d'apparence bien sympathique, un cochon rose. Très gras - son ventre dépasse même de son petit tee-shirt jaune rayé ! - ce personnage se défend à l'aide d'un long sabre, jette des beignets contre ses ennemis et utilise son poids pour écraser les caisses à coup de postérieur ou pour rebondir dans les airs. On trouve de surcroît un fun identique chez les différents adversaires qui ont tous des tronches bien spéciales. Le jeu n'est pour-

er
JS
Of the Dark Age

Gruiii, gruiiii, grouin, grouin, gronc, gronc, gruiii, gronc, grouin, grouin, gronc, gruiii, gronc, gruiii, gruiii, grouin, gronc, gronc, gruiii, gruiii, gronc, grouin, gronc, gronc, gruiii, gruiii..., ça, c'est du cochon !

MEGADRIVE EUROPÉENNE



Enfin ! C'est la sortie et je vais tenter de passer au-dessus de ce chien de garde. Loupé ! Me voilà transformé en jambonneau.

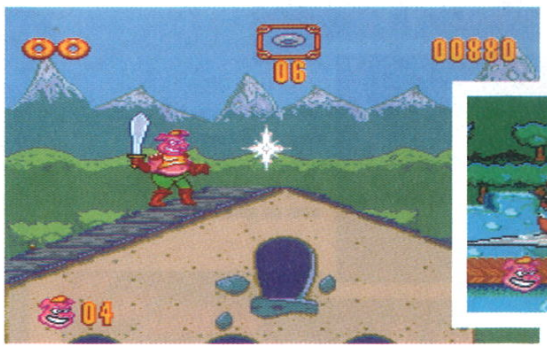
MATCH CONTRE

BOOGERMAN

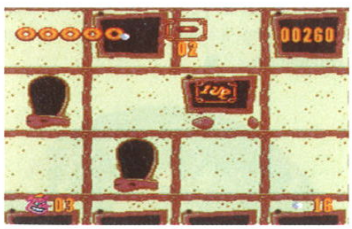
Le héros de Power Piggs a beau être un porc, Boogerman sans en être un l'est largement plus encore. Ce jeu est d'ailleurs beaucoup plus délirant, humoristique et intéressant que Power Piggs, ce qui lui permet de remporter facilement le match.

Attrapez-en cent pour gagner une vie. Pour sauter très haut, rebondissez sur votre postérieur.

Passez sur cette étoile pour sauvegarder votre avancée et ne pas avoir à reprendre depuis le début si vous perdez une vie.



Le bouledogue de la grand-mère d'à côté a un croc contre vous.



Trouvez le passage qui mène à cette vie supplémentaire. Dans certaines maisons, vous dénicherez un accès à des galeries souterraines.

tant pas d'une grande beauté même si ses graphismes ont un style. Les dessins sont simplistes et certains niveaux se ressemblent assez : tantôt pâles, tantôt colorés dans les mêmes tons, vous ne risquez pas d'être émerveillé. Néanmoins, on n'y prête que peu d'attention car le jeu se rattrape par ailleurs, notamment par son ambiance. Là, on trouve des musiques qui se laissent facilement écouter et surtout des effets sonores en très grand nombre. Il ne se passe pas un instant sans qu'un petit bruit retentisse ! Des cris, des bruits de pas, des coups... c'est très vivant !

Sans cesse en action !

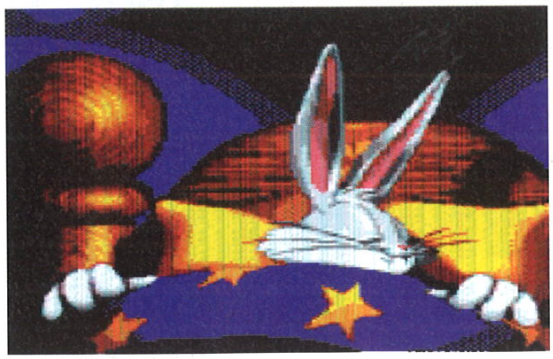
Là où Power Piggs surprend quelque peu c'est qu'il se passe toujours quelque chose à l'écran. D'abord, les ennemis grouillent de partout, ensuite, des plates-formes mobiles apparaissent souvent, et enfin, des courants d'air provenant du sol vous permettent de vous placer en suspension dans l'air et de monter très haut. Bref, on ne reste jamais à se tourner les pouces ! Et ce qui est encore plus agréable, c'est que la jouabilité est très bonne. Notre pourceau remue et répond au doigt et à l'œil. Son seul problème tient au fait qu'il doit être bien placé pour toucher un ennemi et surtout ne pas se trouver trop près de lui. Pour toutes ces raisons, le jeu est intéressant et cela bien qu'il n'y ait pas beaucoup de niveaux. La rage et le nombre de vos rivaux vous donneront du fil à retordre et vous devrez récolter pas mal d'items dans les tableaux, des beignets, d'abord pour reprendre de l'énergie et pour pouvoir vous défendre à longue distance, mais aussi des vies supplémentaires par exemple. Les niveaux ont en plus une bonne taille et des passages secrets sont présents. Enfin, des petits Boss vous barreront la route... Sans être d'un niveau technique très relevé, Power Piggs s'avère divertissant. Pour terminer, il est possible d'y jouer à deux, mais chacun son tour. Une option inutile... ■

SON : 16/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRÊT : 15/20

85%

Power Piggs Of the Dark Age

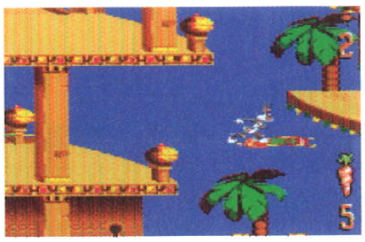
GENRE : *PLATES-FORMES* • ÉDITEUR : *TITUS* • EXISTE SUR : *SNIN* • TAILLE CARTOUCHE : *8 Mb* • DIFFICULTÉ : *DIFFICILE* • NOMBRE DE NIVEAUX : *8* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 à 2* • PASSWORDS : *OUI* • CONTINUES : *NON*



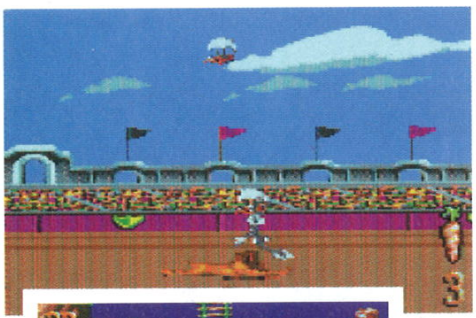
GAME GEAR EUROPÉENNE

Bugs Bunny

Euh, quoi d'neuf, docteur ? Bugs Bunny est encore une fois persécuté par ses fidèles ennemis, dont le pauvre Daffy ! Prenez vos jambes à votre cou et soyez un lapin intelligent...



Il est tout naturel de trouver un tapis volant en Arabie...



En rebondissant sur le dos du lion, Bunny parvient à attraper des paquets de dynamite. En atterrissant sur les planches, il accèdera alors à des galeries souterraines.

Daffy est aux trousses de Bunny qui dévale l'échelle aussi rapidement qu'un pompier ! Une fois au sol, Bunny pourra mettre le turbo afin de semer son persécuteur.

Le chevalier Bunny est à la recherche de l'épée magique. Mais le château est un vrai labyrinthe...

Bugs Bunny

PARFRANCIS

carbure aux carottes et ce n'est pas un canard qui va le rattraper ! Daffy tente pourtant de lui faire la peau, mais Bunny est beaucoup plus malin. Dans leur course-poursuite, il changera les panneaux pour indiquer que la saison de la chasse aux canards est ouverte ! Et c'est le pauvre Daffy qui se fera tirer comme un lapin...

Toute l'ambiance du dessin animé !

Ces nouvelles aventures de Bugs Bunny respectent parfaitement le style des dessins animés. Le lapin est toujours aussi rapide et intelligent, alors que ses poursuivants sont d'une maladresse et d'une bêtise qu'on leur connaît bien ! Bunny pourra accélérer, sauter, grimper aux échelles, et balancer tomates et autres projectiles qu'il ramassera sur son parcours... Il aura aussi plein de mimiques rigolotes et fera même des grimaces. Bref, c'est bien le Bunny que l'on aime tant ! Les effacements de sprites, dont on a déjà l'habitude sur GG, ne pénalisent pas le jeu pour autant. L'animation est fluide et rapide, et la jouabilité vraiment très bonne. On réussit sans mal à éviter un ennemi, à sauter à un endroit ou à descendre dans un trou. C'est d'un très bon niveau, tout comme l'est l'ambiance de ce titre. Les musiques sont tout à fait dans le style "cartoon" et certaines sont même connues. Les niveaux sont variés et les graphismes sont chouettes comme tout. Le jeu ne manque pas d'intérêt non plus, avec labyrinthe à la clé et leviers à activer. Vous allez beaucoup vous amuser ! Bunny engluera Daffy en lui envoyant des tomates à la figure, il jouera au chat et à la souris avec un lion féroce dans une arène, fera un voyage en Arabie et se prendra même pour un Chevalier... Vous aurez à chaque fois deux missions à accomplir, dans l'ordre qui vous plaira, avant de passer aux suivantes. Mais préparez-vous à courir car les niveaux seront chronométrés ! ■

Bunny doit guider les lions dans les cages pour les enfermer. Des leviers permettent d'ouvrir les grilles.

GENRE : PLATES-FORMES • ÉDITEUR : SEGA • PRÉVU SUR : MD • TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 • NB DE NIVEAUX : N.C. • NB DE JOUEURS : 1 • PASSWORDS : NON • CONTINUES : OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 17/20

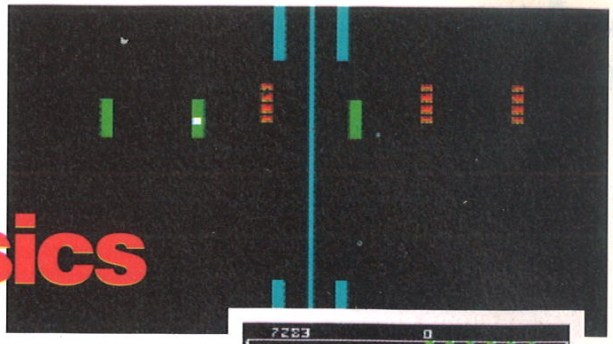
87%

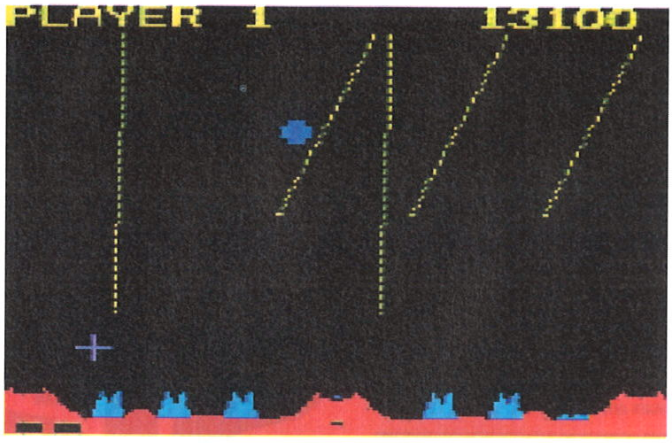
EN RÉSUMÉ

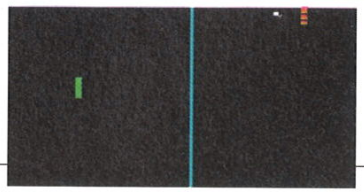
Un dessin animé sur GG, voilà ce que l'on a l'impression de voir ! Le jeu est mignon et d'une qualité technique plus qu'honnête. Plus on y joue, et plus on a envie de continuer. Un jeu vraiment sympathique et dont la difficulté peut être paramétrée. Rien à redire.

Arcade classics

GAME GEAR AMÉRICAINE







Missile Command,

PAR FRANCIS

Centipede, Pong : les tout premiers jeux d'y il a vingt ans refont surface dans cette compilation «flashback»... Et dire qu'à l'époque, c'étaient des hits ! Arcade Classics vous propose les trois jeux originaux ainsi que les versions quelque peu modifiées par Sega. Ressortir les vieux jeux deviendrait-il à la mode ? On en voit même sur Saturn !!! S'il peut sembler rigolo d'en faire quelques parties, on s'en lasse aussi très vite. L'ambiance se résume à des bips et les graphismes à des petits points sur l'écran. Une animation de surcroît très pauvre et une maniabilité qui pose même quelques problèmes ! Tout cela est bien peu intéressant malgré le mode «link» ainsi que les différents niveaux de difficulté. ■

GENRE : ARCADE • ÉDITEUR : SEGA

SON : 1/20
GRAPHISME : 1/20
ANIMATION : 2/20
MANIABILITÉ : 9/20
INTÉRÊT : 6/20

40%

Metal black

SATURN JAPONAISE

Décidément, c'est

PAR FRANCIS

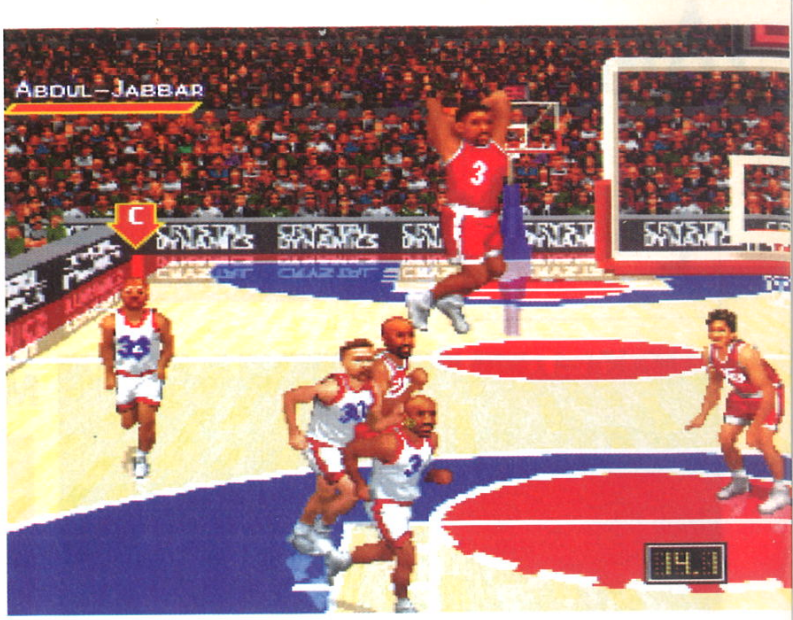
l'avalanche de Shoot'Em Up médiocres sur Saturn ! En voici encore un, pour 1 ou 2 joueurs, qui, non content d'être techniquement peu enthousiasmant, ne compte de surcroît que six petits niveaux (plus deux stages bonus). Par chance, la difficulté (quatre choix) est assez élevée et, bien qu'il y ait des continues, on ne termine pas le jeu en une heure. Quoiqu'il en soit, l'intérêt ne décolle pas. Ce jeu, qui ressemble fort à un très ancien jeu d'arcade, n'est pas une bonne affaire. La maniabilité est juste correcte et ne peut pas évoluer, par exemple en ramassant des options. De plus, le jeu à deux est un peu confus à cause de la ressemblance des vaisseaux. Les tirs ne sont pas variés et restent beaucoup moins spectaculaires que ceux de Donpachi. En un mot, Metal Black n'est pas très divertissant. Bien que l'animation ne souffre pas de ralentissements et qu'elle nous montre quelques effets de déformation et des scrollings tantôt horizontaux, tantôt verticaux, elle ne parvient pas à nous convaincre. Les graphismes ne sont pas non plus très attirants. Et ce n'est pas l'atout musical, plutôt d'assez bonne facture, qui nous fera sauter sur ce petit jeu. ■

GENRE : SHOOT'EM UP • ÉDITEUR : TAÏTO

SON : 14/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRÊT : 13/20

77%

Enfin du basket sur Saturn, on a failli attendre les gars ! Bon allez, on pardonne car ce n'est pas un illustre inconnu, c'est le jeu de la 3DO, ici dans sa mouture 96. Découvrons ensemble ce jeu viril où l'on n'hésite pas à se tremper le Marcel !



Les règles du basket sont respectées. Un acte de violence gratuite et l'on a droit à ces lancers francs.

+

Une jouabilité aux petits oignons, des contres aériens qui décoiffent : le nec ! Et chapeau pour la taille des joueurs.

–

Certains bruitages de rebond du ballon ne sont pas du tout convaincants, et les vraies équipes de la NBA sont absentes.

Entrons sans

PAR ROMULUS

plus attendre dans la fournaise et la moiteur torride des matchs de basket pro', où la tension atteint vite son paroxysme. En clair, on est tout de suite mis dans l'ambiance par une intro pêchue en vidéo, rythmée par un bon rap des familles (vous auriez même pu la faire un chouia plus longue. Non ? Bon, tant pis). Passons de suite aux options. Elles ont le mérite d'être claires, précises et complètes : match d'exhibition, saison complète, playoff et visualisation des statistiques tout au long de vos saisons sauvegardées. Viennent ensuite les judicieux paramétrages de jeu : choix de la difficulté ; application totale, partielle ou nulle des règles du basket ; gestion de la fatigue des joueurs et choix du contrôle de l'équipe ou d'un joueur en particulier. Si vous possédez l'adaptateur 4 joueurs, il est possible de jouer jusqu'à quatre simultanément, n'en déplaise aux ermites. Pas moins de 29 équipes sont disponibles, comprenant les principales villes des Etats-Unis, les équipes nationales du monde entier ainsi que les All-stars américaines et internationales.

Des joueurs costauds élevés en plein air !

La première chose frappante, c'est la taille impressionnante des joueurs, qui de plus change constamment de par la caméra qui zoome sur eux allègrement. Leur réalisation a été soignée et j'ai particulièrement apprécié le fait que les bougres soient tous d'aspects, de corpulences et de tailles différentes : cela va du petit râblé au grand "simiesque" ! Tout le jeu est réalisé en 3D, la caméra colle à l'action et suit les joueurs en zoomant d'une manière aussi fluide que propre. Commentées par un speaker Texan en verve et ponctuées par les crissements des baskets sur le parquet, les phases offensives et défensives sont très spectaculaires : passes latérales, dans le dos, contre aérien, dunk suspendu au panier, etc. En utilisant un bouton d'accélération, il est possible de réaliser de réelles prouesses acrobatiques dans la raquette. Chaque joueur possède en effet une jauge de potentiel d'accélération qui se vide au cours de ses pointes de vitesse et se régénère ensuite petit à petit. Très appréciables pour revoir ses actions, les ralentis permettent également de déplacer partout la caméra, jusque dans les gradins (prière de ne pas abuser du zoom sur le décolleté de la rouquine charnue du premier rang). De plus, l'angle de vue du terrain permet la plupart du temps de visualiser clairement l'action et la position des joueurs. Par contre, il est vrai que pour organiser la défense lorsqu'on occupe le bas du terrain, c'est parfois un peu brouillon (il arrive que le panier du bas cache certaines actions, argl !).

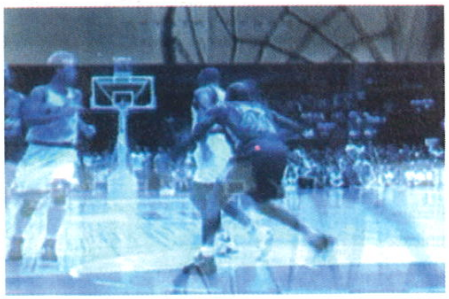
C'est clair que le n°54 n'est pas un néophyte, il nous fait le grand jeu !

Mais alors, tout est rose ?

Presque... On ne peut pas faire de réel gros reproche à Slam'n Jam 96, qui est un jeu techniquement au point et fort agréable à jouer, surtout à plusieurs. Mais il y a tout de même des petits détails qui clochent à mon goût. D'abord, le bruit des rebonds du ballon n'a pas été suffisamment peaufiné et lors des rebonds à répétition sur l'arceau, le son est à la limite de l'incongru. Par ailleurs, le coup de la jauge turbo c'est bien, mais lorsque le joueur se met à courir latéralement, il va si vite qu'on a vraiment l'impression d'être le 31 à minuit et que le gars a oublié de poster sa déclaration fiscale. Fin limier, j'ai également noté un phénomène paranormal : les joueurs de l'équipe du Japon n'ont pas le visage de la même couleur que le corps, cette malheureuse équipe souffre-t-elle d'une hépatite virale ? Le dernier reproche que l'on peut faire au jeu, malgré la présence de Magic Johnson et de Kareem Abdul Jabbar, est l'absence des vraies équipes de la NBA et de toutes les stars. Mais ne l'oublions pas, c'est le premier jeu de basket sur Saturn. Digne d'une 32 bits, je trouve que Slam'n Jam dépote et procure une bonne dose d'adrénaline. ■

Sla

Featuring MA



Morceaux choisis de l'intro' en superposition d'images. Ça bouge bien, ça pulse même !

Je vous l'ai dit, la taille des joueurs est impressionnante. Notez que personne dans la foule ne se ressemble... Chez Crystal Dynamics, on peaufine !

Quel smash ! Regardez comme la physionomie des joueurs est différente et savourez le souci du détail dans les reflets du parquet.

Quel beau dunk pour épater les jouvencelles ! Mais à mon avis, le n°42 va se faire tirer l'oreille par son coach...

96 m'n jam

AGIC & KAREEM

SATURN EUROPÉENNE

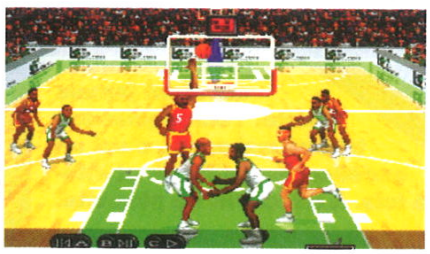
EN RÉSUMÉ

D'une réalisation soignée dans son ensemble et doté d'une très bonne maniabilité presque instinctive, Slam'n Jam 96 est incontestablement fun à jouer. Il faut néanmoins reconnaître que, tout en respectant les règles du basket, le jeu est plus orienté arcade que simulation. Les vrais puristes de ce sport resteront probablement sur leur faim mais les autres ne seront pas déçus.

Voici un dunk arrière que le défenseur pourra se repasser au ralenti, car il a bel et bien été pris de vitesse !

Et voilà un superbe dunk «pendu au panier». Bouge pas vieux, on va t'amener une échelle !

Badaboom, en voilà un qui tente un smash d'anthologie !



BONNE NOUVELLE

Nous venons d'apprendre que le jeu sera vendu à 299 F. Une initiative intelligente que l'on doit à Crystal Dynamics et à BMG, le distributeur. Merci à eux.

Avec les ralentis, on peut réellement apprécier la décomposition des mouvements d'une phase de jeu.

SON : 15/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 18/20

89%

Slam'n jam 96
Featuring MAGIC & KAREEM

GENRE : *SIMULATION SPORTIVE* • ÉDITEUR : *CRYSTAL DYNAMICS* • AUTRES STANDARDS : *3DO, PS* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE D'ÉQUIPES : *29* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 à 4* • CONTINUES : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

Voilà du Boss, et bien armé au vu de l'épée qui vient de se planter juste à coté de vous ! On l'appelle l'homme aux cent épées...

three dirty Dwarv

LES PERSONNAGES

Celui-ci donne des coups de batte de baseball et frappe les balles pour dégommer ses ennemis à distance.

Ce dernier lance des quilles ainsi que des boules de billard.

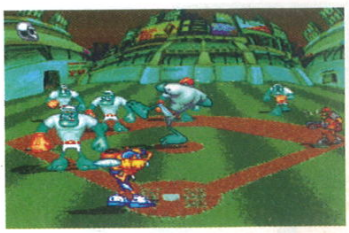
Cet autre tire de gros plombs à la carabine de chasse et file des coups de crosse au corps à corps.

Voilà le premier jeu sorti des studios de Sega Soft. Kezako ? Sega Soft est une boîte appartenant à Sega à hauteur de 50 % du capital, qui édite des jeux sur plusieurs supports, à savoir Saturn et PC. Three Dirty Dwarves est le premier d'entre eux (le second sera Sacred Pool), et cette première tentative s'avère plutôt satisfaisante.

C'est sur une

PAR FRANCIS

trame de jeu de rôles que l'histoire commence, exercice auquel se livrent quatre jeunes. Sans le savoir, ils sont surveillés par l'armée et c'est quelques instants après que le maître du jeu ait sorti un document montrant une porte tridimensionnelle que les soldats font irruption ! Les personnages interprétés par les jeunes gens sont à cet instant dans une situation critique puisqu'ils doivent emprunter la porte tridimensionnelle. L'un des joueurs parvient à lancer son dé, mais un mauvais résultat téléporte tout le monde dans le Bronx ! Après avoir été armés de glaives et de cuirasses, ils doivent se vêtir en sportifs et s'armer des objets qu'ils trouvent auprès d'eux. Les combats vont donc prendre une toute autre tournure...



Vous voilà au Yankee Stadium ! Renvoyez la balle sur les joueurs pour libérer les bases et faire avancer vos personnages. Il faut avoir un bon coup de batte.

EN RÉSUMÉ

Three Dirty Dwarves est un concentré d'humour et c'est certainement l'un des jeux les plus «fendards» qui aient jamais existé. Techniquement très réussi aussi, c'est un excellent jeu, difficile et intéressant à la fois. À découvrir au plus vite.

Sous le signe de l'humour !

La scène cinématique d'introduction (très longue et déjà très amusante !) paraît de qualité moyenne, mais en fait, il faut voir là davantage qu'un style graphique. Tout comme les décors du jeu, on a l'impression qu'il s'agit de véritables dessins et il faut avouer que l'effet est très sympathique, avec de surcroît plein de détails partout. Vous avez pu constater l'originalité du scénario (les «rôlistes» apprécieront encore plus) et l'ensemble du jeu l'est également. D'abord, il faut savoir que vous contrôlez trois personnages, que ce soit en mode 1 ou 2 joueur(s) ! En réalité, vous en contrôlez un et le(s) autre(s) suit(vent) simplement derrière. Vous pouvez à tout moment changer de personnage. Voilà de l'originalité et ça ne fait que commencer ! Les coups que l'on réalise sont

Dirigez cette grosse boule, en hauteur et de droite à gauche, pour percuter le dragon qui sort de temps en temps par les fenêtres du building. Visez bien pour éviter que les flammes vous brûlent.

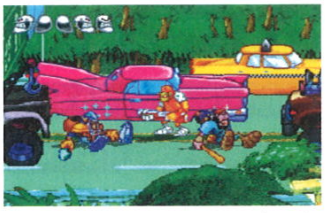
À plusieurs occasions pendant le jeu, vous pouvez vous tourner vers le fond de l'écran. Ici, cela vous permet d'attaquer la meute de chiens. Attention, à ceux qui viennent vous mordre !

C'est dans un petit wagon lancé à 100 à l'heure que vous déboulez. Baissez la tête, sautez, freinez, accélérez et tirez sur tous les ennemis. Lisez bien la signalisation pour ne pas vous planter.

ves

SATURN EUROPÉENNE

Le jeu est plein d'imprévus et d'événements originaux.



Filez un coup à vos personnages assommés pour les remettre sur pieds. Vous pouvez prendre le contrôle de celui que vous voulez à tout instant.

d'un humour incroyable. Donner un coup de crosse, tirer à la carabine, filer un coup de quille, balancer une boule de billard, prodiguer un généreux coup de batte ou lancer une - voire plusieurs - balle(s), voilà pour les coups classiques. En plus, chaque personnage possède deux coups un peu plus spectaculaires et, comble du comble, ceux-ci peuvent s'assembler (pour être vraiment très fort) ! Enfin, les ennemis et l'animation ne manquent pas non plus d'humour (rats qui s'accrochent aux personnages, main qui sort des égouts pour vous attraper...). Bref, le jeu surprend constamment, d'autant que chaque niveau est quasiment unique. Un coup on se retrouve sur un terrain de base-ball, le coup d'après on doit démolir un bâtiment, le suivant on s'attaque à une meute de chiens.... L'action est variée à souhait !

Peu de véritables reproches

C'est vrai qu'en fait Three dirty Dwarves n'a que très peu de défauts. Les coups sont faciles à sortir puisqu'on utilise une touche à la fois et qu'aucune manipulation n'est à effectuer. Les personnages se déplacent également sans problème dans la profondeur de l'écran. En revanche, certains coups mettent du temps à se finaliser à cause de l'animation (mouvement de lancer d'une boule de bowling, carabine qui se recharge...), ce qui rend le jeu encore plus difficile. Oui, le soft est assez difficile même en mode normal. Il convient aussi de préciser que l'on perd parfois le contrôle de son personnage. L'action peut en effet devenir confuse. Globalement, c'est tout ce qu'il y a à reprocher au jeu car, même si l'ambiance n'est pas aussi rigolote que les graphismes et l'animation, elle demeure tout à fait correcte. ■

N'hésitez pas, démolissez le centre de gym ! Les musclés qui s'y entraînent vous balanceront toutes sortes d'objets. Ils finiront même par soulever la maison pour tenter de vous écraser. Quelles brutes !

MATCH CONTRE

GUARDIAN HEROES

Guardian heroes est plus intéressant que Three Dirty Dwarves, grâce notamment à son scénario rôle/aventure. Néanmoins, si comme moi vous préférez les jeux assez variés, Three Dirty Dwarves vous plaira un peu plus puisque c'est un mélange d'action et de baston, où l'humour est en plus omniprésent.

+

Le jeu est bourré d'humour ! Chaque niveau est différent et nous réserve plein de surprises.

−

Des petits problèmes de maniabilité qui rendent le jeu encore plus difficile.

three dirty Dwarves

SON : 16/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRÊT : 17/20

88%

GENRE : *BEAT'EM UP/ACTION* • ÉDITEUR : *SEGA-SOFT* • AUTRES STANDARDS : *NON* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE NIVEAUX : *15* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 ou 2* • CONTINUES : *OUI* • SAUVEGARDE : *NON*

Après les araignées, les moustiques et les serpents, voilà des singes d'une rare férocité.

Les serpents à deux têtes ont la mauvaise habitude de cracher leur venin…

Sous l'effet du venin, les commandes de la manette s'inversent complètement. Cette fiole vous guérira. Vous trouvez aussi des munitions, malheureusement incompatibles avec le lance-missiles que vous utilisez actuellement.

Congo the movie

Alors que la version PC est un jeu d'aventure, la version Saturn est quant à elle plus portée sur l'action ! Préparez-vous à gambader dans la jungle, entre les moustiques, les serpents et les gorilles enragés.

MATCH CONTRE

ROBOTICA

Entre rester enfermé dans des couloirs qui se ressemblent tous et se balader dans une jungle variée, je préfère encore la seconde proposition. Même si Robotica est plus maniable, Congo a son charme à lui et c'est bien ce qui pourrait vous le faire préférer.

Le scanner en bas à droite de l'écran est bien utile. Une ligne jaune indique les endroits que vous avez déjà visités, ce qui vous évite de tourner en rond !

Le passage des ponts de bois est délicat. Ne laissez pas les gros moustiques sucer votre sang.

Vous apercevrez de nombreux totems dans la forêt. Détruisez-les car ils balancent des fléchettes sur tout intrus.

Tiré du film

PAR FRANCIS

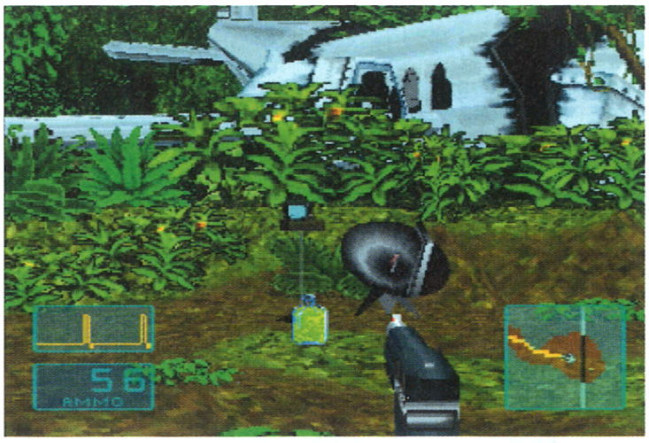
du même nom, ce jeu, qui n'en reprend que les moments forts, vous emmène au cœur de la jungle, là où peu de gens sont allés et dont les rares à être revenus ont perdu la raison. La jungle profonde est mystérieuse et nul ne sait vraiment ce que l'on peut y découvrir… Alors que vous participez à une expédition à la recherche des diamants de la légendaire cité de Zinj, vous vous retrouvez seul. Avec comme unique arme un petit pistolet, vous allez tant bien que mal tenter de survivre.

Y'a de l'ergonomie dans l'air

Le premier point positif du jeu, c'est sa présentation. Vous aurez droit à quelques lignes explicatives avant chaque mission et vous pourrez même suivre jour après jour votre progression sur une carte. Le tout très joliment présenté sur écran high-tech avec analyseur vocal, incrustations vidéo (d'excellente qualité !) et plein de petits boutons partout. Une présentation sympathique qui permet un bon enchaînement des missions. Bien que le jeu soit davantage porté sur l'action, on a tout de même le sentiment de partir à l'aventure, d'autant que l'ambiance est saisissante avec les cris des animaux (bien qu'il manque le bruit des pas du personnage) ! Il faut dire que le cadre s'y prête aussi. En effet, vous évoluez principalement dans la jungle et c'est là un autre point positif. Alors qu'on avait l'habitude pour ce type de jeu de se retrouver

C'est en vous laissant tomber dans une crevasse que vous parviendrez à mettre la main sur une trousse de pharmacie bien cachée.

La carte se dessine au fur et à mesure que vous vous déplacez.



Vous êtes sauvé, vous avez retrouvé l'émetteur/récepteur qui va vous permettre d'entrer en contact avec votre base de Houston (Texas). Vous dénichez également un antidote très utile contre la fièvre et les morsures de serpents !

+

Voilà une sorte de Doom transposé en pleine jungle ! L'ambiance est agréable et le scénario bien ficelé. On se sent partir à l'aventure.

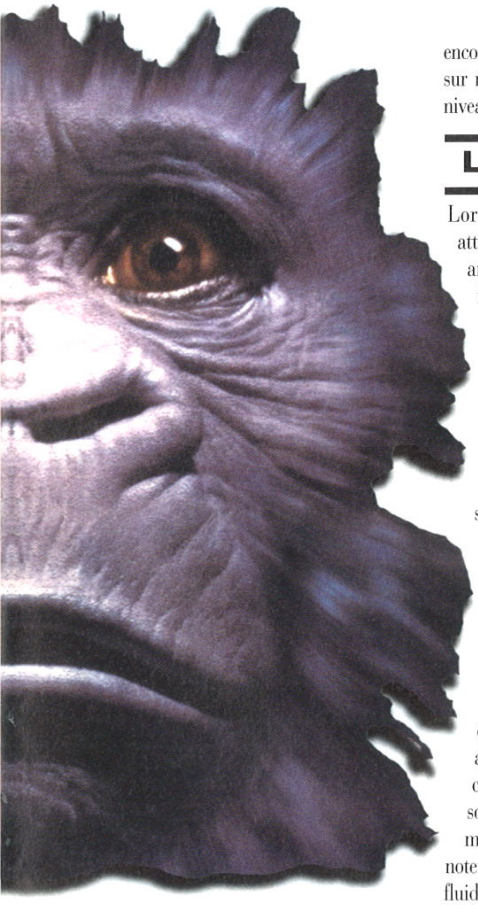
–

On regrette qu'il ne soit pas possible de réaliser davantage d'actions et que l'intérêt ne soit pas plus poussé.

Trouvez la plate-forme qui vous fera remonter avant d'être dévoré par les piranhas !

JO

SATURN AMÉRICAINE

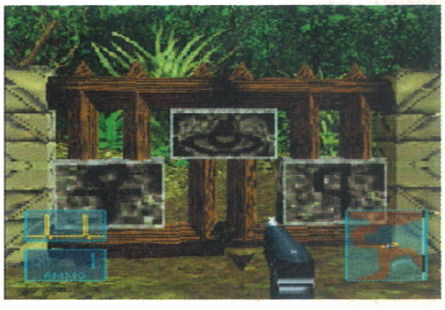


plutôt dans des couloirs (Zero Tolerance, Bloodshot, Doom, Robotica), on se retrouve cette fois en pleine nature, ce qui est bien agréable. Les graphismes sont très fouillés, proposant différentes sortes de plantes et un terrain avec du relief. Aucun doute, ça ressemble bien à une jungle ! On y rencontre une dizaine de bestioles et la mission consiste à trouver un nombre variable de diamants avec l'aide de multiples options, telles que des trousses à pharmacie, des antidotes, de nouvelles armes (cinq au total) et des munitions pour chacune d'elles. Un scénario intéressant - recherche, orientation et beaucoup de tirs - mais qui aurait pu l'être bien plus encore. Pour autant, le jeu ne nous laisse pas sur notre faim, d'autant qu'il est d'un bon niveau de complexité.

La fièvre de la jungle

Lorsque la partie commence, vous êtes atteint de fièvre et vous devez trouver un antidote. Les effets de la maladie vous feront voir trouble, mais cela n'est rien comparé aux morsures de serpents qui inversent totalement les commandes de la manette pour simuler une perte du sens de l'orientation ! Excepté ces événements, la jouabilité est très bonne. Il est possible de marcher, de courir, de sauter, de ramper et de se déplacer sur les côtés le plus facilement du monde. Mais deux détails gênent : alors qu'il est possible d'effectuer rapidement un demi-tour complet, la rotation simple est un peu lente. Deuxième point noir : le paysage étant assez confus (normal pour une jungle, me direz-vous), on ne sait pas toujours comment se diriger et on se heurte donc aux limites du sentier. Ce qui nous contraint à garder les yeux un peu trop souvent rivés sur le scanner. C'est dommage... Quant à l'animation, il faut juste noter que les rotations manquent un peu de fluidité. Les ennemis ne s'insèrent pas toujours très bien dans le décor mais cela ne choque pas pour autant. Globalement, Congo est donc un jeu qui vaut le détour. ■

Détruisez ces monstres de pierre pour parachever votre mission. Attention, ils crachent des boules de feu, des boules triples ! Rien que ça !



Il va falloir mettre la main sur trois statues pour ouvrir cette imposante barrière.

Vous approchez des ruines de la cité de Zinj... Les gorilles sont très nombreux et vous accueillent... en vous lançant des pierres !

EN RÉSUMÉ

On retiendra principalement de ce type de jeu son cadre peu commun : la jungle ! Un monde dans lequel il est difficile d'évoluer et qui n'a sans doute pas facilité la programmation. Le résultat est néanmoins correct, avec une bonne ambiance et un intérêt satisfaisant. À découvrir donc.

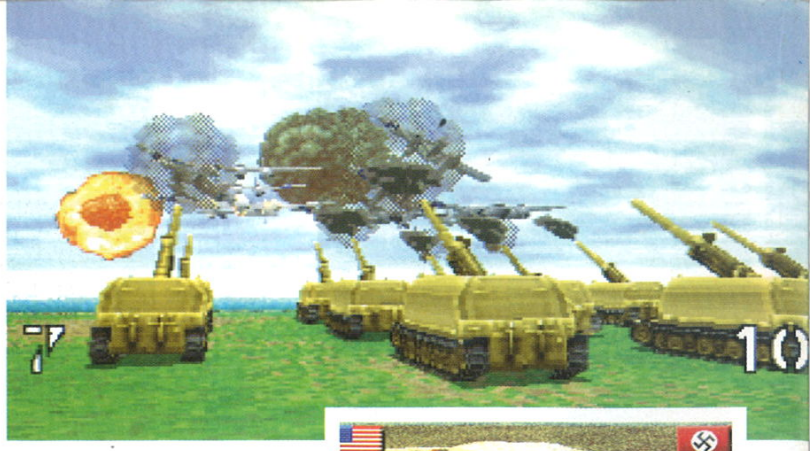
SON : 17/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRÊT : 15/20

84%

Congo the movie

GENRE : *ACTION* • ÉDITEUR : *SEGA* • EXISTE SUR : *PC* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE NIVEAUX : *N.C.* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • CONTINUES : *OUI* • SAUVEGARDE : *OUI*

Oui, vous êtes bien en train de lire Megaforce, magazine dédié aux jeux des consoles Sega. Non, vous ne rêvez pas. Iron Storm est bien un wargame dans la plus grande tradition micro. Mais qu'est-ce qu'il fait là ?

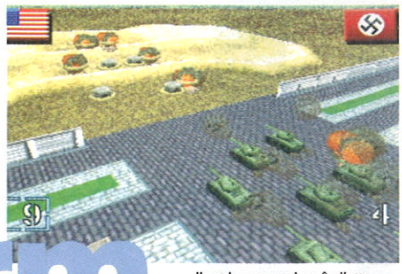


Cette attaque aérienne américaine sur des chars allemands va mal finir pour les yankees.

Iron storm

SATURN AMÉRICAINE

Certaines scènes sont épiques, comme cette DCA face aux navires lors du Jour J.



Il est beaucoup plus sûr d'attaquer les bunkers avec des tanks.

PAR MICHEL

Genre prisé

dans le monde micro, les wargames n'abondent pas sur console, à l'exception de quelques rares productions nippones. Avec Iron Storm, Working Designs tâte le terrain avec l'intention de déterminer s'il existe un public pour de tels produits (au moins sur le marché US). Certains parmi vous viennent peut-être du monde micro. Dans ce cas, vous ne serez pas dépaysé. Iron Storm entre dans la plus pure tradition des wargames, et ce sur presque tous les points. Dans une certaine mesure, il peut être comparé à un Battle Isle.

Chaque engin possède un descriptif spécifique. À vous de bien étudier l'ensemble pour une utilisation optimale.

La sobriété avant tout

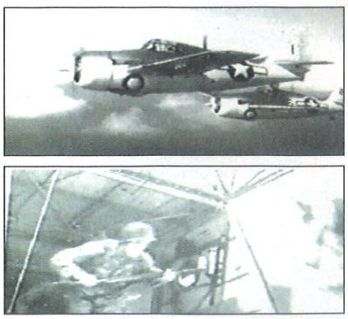
Les fanatiques de la 3D temps réel et des effets graphiques époustouflants peuvent aller se rhabiller. Iron Storm propose des graphismes extrêmement sobres, malgré la présence de scènes intermédiaires en 3D temps réel mais non interactives. Sur une carte quadrillée, vous devez donner des ordres à vos différentes unités (terrestres, aériennes, maritimes) afin de contrecarrer les plans de vos ennemis du jour. Fonctionnant par tour de jeu, l'ordinateur incarne l'adversaire et réagit en conséquence. Vous pourrez alors assister, médusé, aux combats à l'occasion des séquences 3D citées ci-dessus. Bien entendu, de nombreux facteurs sont pris en compte pour l'issue de la confrontation.

Pour un public averti

Ne tournons pas autour du pot. Même s'il ne figure pas parmi les meilleurs wargames du marché, Iron Storm n'en possède pas moins d'indéniables qualités, comme sa facilité d'accès et les nombreuses campagnes possibles. Même s'il est graphiquement rebutant, les chevronnés de la stratégie guerrière devraient y trouver leur compte. Doté d'un contexte sonore purement militaire, Iron Storm ne présente d'intérêt particulier que pour un seul type de joueur. Les séquences 3D étant ce qu'elles sont, c'est-à-dire quasi-inutiles dans ce genre de jeu (personnellement, je les coupe), Iron Storm permettra à certains de faire travailler leur matière grise. À réserver aux inconditionnels. ■

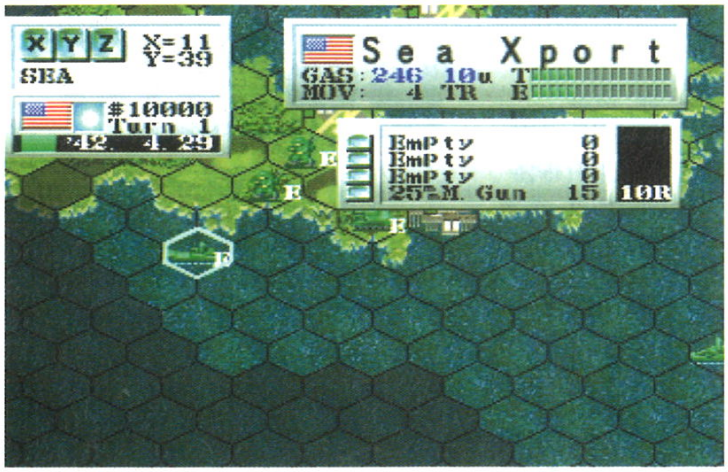
EN RÉSUMÉ

Bien que n'étant pas foudroyant sur le plan technique, Iron Storm comblera les adeptes de wargames en puissance qui, avouons-le, devaient jusqu'alors crier famine pour leur Saturn. Seul hic, Command & Conquer arrive incessamment sous peu et représente, sans aucun doute possible, la nouvelle génération de wargames.



La séquence d'introduction mêle les images synthétiques aux images d'archives.

Ce n'est pas seulement un wargame terrestre. Les combats navals existent et sont pris en compte.



Un bataillon de bazookas face à des bunkers surarmés, croyez-vous que la bataille soit équitable ?

GENRE : *WARGAME* • ÉDITEUR : *WORKING DESIGNS* • AUTRE STANDARD : *NON* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *DIFFICILE* • NOMBRE DE NIVEAUX : *10* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 À 5* • PASSWORDS : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

Son : 10/20
Graphisme : 11/20
Animation : 10/20
Maniabilité : 12/20
Intérêt : 14/20

78%

télézAPPING

Tiens, encore une nouvelle page ? Eh oui, après avoir lu les zappings, pris des images plein les yeux, il y a de quoi se mélanger les pinceaux. Alors, on a pensé à vous. Pour vous faciliter la tâche dans vos choix, on a préparé cette page. Tous sous les yeux en deux secondes : la moyenne du mois (vous verrez que certains mois sont meilleurs que d'autres !), la plus belle gamelle, le meilleur jeu du mois et, bien sûr,la note de chaque jeu testé. Un peu comme le programme TV, vous aurez tout ici avec les critiques. Cool, non ?

NEED FOR SPEED

SATURN EUROPÉENNE
GENRE : COURSE
ÉDITEUR : ÉLECTRONIC ARTS
NOTE : 86 %

Need for Speed vous changera des jeux de voitures très sport. Là, c'est sur de vraies routes que vous piloterez, avec des touristes et tout et tout. Bien réalisé, très fun à deux, il vaut le coup.

SHINING WISDOM

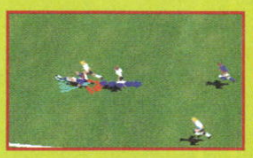
SATURN EUROPÉENNE
GENRE : AVENTURE
ÉDITEUR : SEGA
NOTE : 84 %

Intéressant, avec même quelques petites innovations, Shining Wisdom pèche essentiellement par des graphismes indignes d'une 32 bits et une maniabilité particulière. Mais si c'est de la durée de vie que vous cherchez, vous pouvez y aller.

X-PERTS

MEGADRIVE AMÉRICAINE
GENRE : ACTION
ÉDITEUR : SEGA
NOTE : 86 %

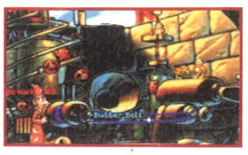
X-Perts est de l'action qui inclut cependant une dose de stratégie puisque vous devez diriger trois personnages, dont l'un des combattants d'Eternal Champions. Bien réalisé, il n'est pourtant pas disponible en France.



OLYMPIC SOCCER

SATURN EUROPÉENNE
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
ÉDITEUR : US GOLD
NOTE : 89 %

Ce jeu de foot est à mon goût le plus maniable qui soit sur Saturn. Si ses graphismes ne sont pas les plus beaux du monde, il bouge cependant bien et vous surprendra par une prise en mains simplissime.



DISC-WORLD

SATURN EUROPÉENNE
GENRE : AVENTURE
ÉDITEUR : PSYGNOSIS
NOTE : 88 %

Dans ce jeu d'aventure à la Click & Point, vous dirigez Rincewind dans un monde de cinglés. Une durée de vie correcte, un humour omniprésent et très british sont les deux mamelles de ce jeu.

NHL POWER-PLAY

SATURN EUROPÉENNE
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
ÉDITEUR : VIRGIN
NOTE : 87 %

Enfin un jeu de hockey qui tient la route sur Saturn ! La 3D a été intelligemment utilisée : la fluidité, la maniabilité et l'intensité des rencontres vous brancheront sûrement.

POWER PIGGS

MEGADRIVE EUROPÉENNE
GENRE : PLATES-FORMES
ÉDITEUR : TITUS
NOTE : 85 %

Arrivé comme ça sans prévenir, Power Pigs est un jeu sympa comme tout pour qui aime les cochons. Vous en dirigerez un dans ce jeu pas super-beau mais maniable et agréable à jouer.

BUGS BUNNY

GAME GEAR EUROPÉENNE
GENRE : PLATES-FORMES
ÉDITEUR : SEGA
NOTE : 88 %

Voilà un jeu Game Gear comme on les aime : beau, fun, bourré de clins d'œil aux dessins animés de la Warner, il est le jeu tout indiqué à emmener sur les plages cet été.

METAL BLACK

SATURN JAPONAISE
GENRE : JEU DE TIR
ÉDITEUR : TAITO
NOTE : 77 %

Dans la catégorie "jeux qui sentent le réchauffé", Metal Black se pose là. C'est un jeu de tir tout ce qu'il y a de plus banal, qui plaira peut-être aux gros accros du genre mais qui laissera les autres de marbre.

ARCADE CLASSICS

GAME GEAR AMÉRICAINE
GENRE : COMPIL'
ÉDITEUR : SEGA
NOTE : 40 %

Pong, Centipede... Trois vieux jeux sont réunis sur cette cartouche. Ça amuse la galerie pendant une heure, puis après on laisse vite tomber en se disant que c'était bien à l'époque, mais que maintenant, on a mieux.

SLAM'N JAM

SATURN EUROPÉENNE
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
ÉDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
NOTE : 89 %

Premier jeu de basket sur Saturn, il réserve une bonne surprise aux amateurs du genre. Plus axé arcade que simul', il est bien fait et procure pas mal de sensations par ses actions spectaculaires.

THREE DIRTY DWARVES

SATURN EUROPÉENNE
GENRE : BEAT'EM UP
ÉDITEUR : SEGA SOFT
NOTE : 88 %

Plutôt délire, ce jeu qui rappelle le bon vieux temps de Street of Rage est un bon défouloir. Il a en plus le mérite d'être varié et correctement réalisé.

CONGO

SATURN AMÉRICAINE
GENRE : ACTION
ÉDITEUR : SEGA
NOTE : 84 %

Voilà un doom-like surprenant. Son atmosphère très Indiana Jones, sa réalisation correcte et sa difficulté en font un jeu de bon niveau, même si sa maniabilité n'est pas toujours au top.

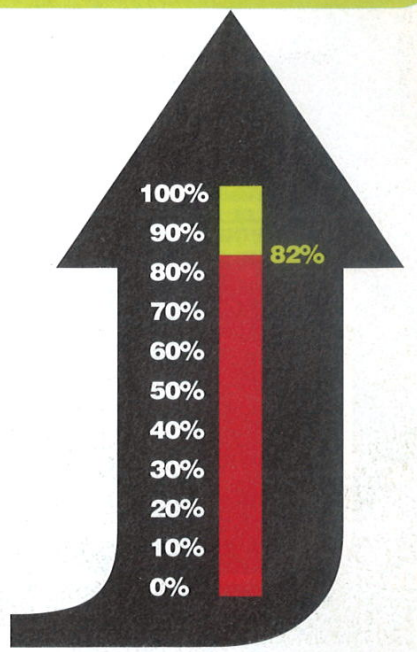
IRON STORM

SATURN AMÉRICAINE
GENRE : WARGAME
ÉDITEUR : WORKING DESIGNS
NOTE : 78 %

Voilà un soft qui s'adresse uniquement aux amateurs de stratégie et de wargames. Bourré de vidéos historiques, il est assez pauvre graphiquement, même si certaines séquences 3D sont intéressantes. Mais à la longue, elles gonflent.

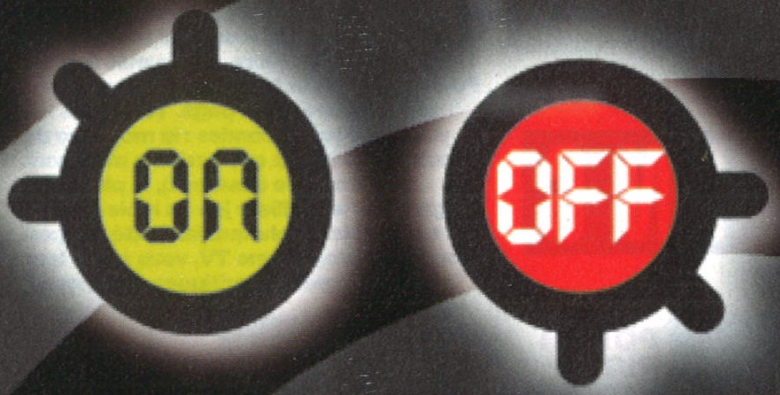
• La bonne surprise du mois 89 %
Slam'n Jam 96 et Olympic Soccer, tous deux sur Saturn européenne.

• La plus belle gamelle du mois 40 %
Arcade Classics sur Game Gear américaine.



la moyenne du mois

L'int a



QU'EST-CE QUE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ? POUR BEAUCOUP D'ENTRE NOUS, IL S'AGIT D'UN CONCEPT ASSEZ VAGUE, QUE L'ON ASSOCIE LE PLUS SOUVENT À LA SCIENCE-FICTION. ON SE RAPPELLE TOUS DE HAL, L'ORDINATEUR DU FILM DE STANLEY KUBRICK «2001, L'ODYSSÉE DE L'ESPACE»...

DANS DESCENT, MÉFIEZ-VOUS DES EMBUSCADES.

Pour cerner le problème il faut en donner une définition précise. Pour Marvin Minsky, l'un des pères de l'intelligence artificielle (IA) aux États Unis, il s'agit de la science qui permet aux machines de faire tout ce qui nécessite l'intelligence de l'homme. Mais les origines proprement dites de l'IA sont étroitement liées au développement des ordinateurs eux-mêmes. Des scientifiques du monde entier sont attelés à la tâche depuis plusieurs dizaines d'années pour mettre au point une machine intelligente. Mais loin de la recherche pure et des laboratoires, il est une application qui nous est proche puisqu'il s'agit des jeux vidéo. En fait, les jeux vidéo intègrent de l'intelligence artificielle, si embryonnaire soit-elle, depuis le tout premier Pong en 1972 ! Bien entendu, l'ordinateur se contentait de renvoyer une balle représentée à l'écran par quelques pixels, mais une pierre était posée.

UN SEUL CERVEAU CONTRE 32 BITS

Les échecs constituent depuis longtemps le jeu de prédilection des chercheurs en IA. En février dernier, le champion du monde Gary Kasparov a défrayé la chronique en se mesurant à Deep Blue, le premier super ordinateur à lui avoir infligé deux défaites. Pour arriver à un tel résultat, la machine d'IBM était capable de calculer près d'un milliard de coups par seconde ! Si nos consoles 32 bits sont encore loin de telles performances, leur architecture autorise quand même une IA évoluée. Mais contrairement à Deep Blue, dont la tâche était de battre impérativement Kasparov, il faut mettre en œuvre des trésors de programmation pour régler la difficulté. Un jeu dont l'ordinateur infaillible ne laisse pas l'ombre d'une chance de victoire devient vite lassant. À l'opposé, un jeu trop facile engendre l'ennui.

N'INSULTEZ PAS L'IA !

LES WARGAMES CONSTITUENT UN GENRE OU L'IA EST PRIMORDIALE.

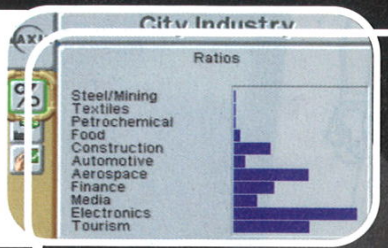
Pour comprendre les difficultés rencontrées par les développeurs, il faut envisager deux secondes la quantité d'informations nécessaire pour lui donner un semblant d'intelligence ! Et encore, l'ordinateur doit-il se contenter d'une base de données ou apprendre de lui-même et corriger ses propres erreurs ? La plupart des RPG doivent gérer une abondance de données comme l'expérience, les rapports entre le joueur et les personnages de rencontre avec lesquels vos actions antérieures influent sur leurs comportements, etc. Si vous insultez quelqu'un par exemple, il s'en souviendra plus tard et réfléchira peut-être par deux fois avant de vous venir en aide... Plus il y aura d'informations prises en compte et plus le jeu sera riche et passionnant. Mais le revers de la médaille est une complexité accrue et des temps de calculs qui peuvent nuire à la jouabilité.

Pour les jeux où l'action prime, la problématique est différente. Les monstres de Doom, par exemple, sont pourvus d'une vue et d'une ouïe qui leur permettent de détecter votre présence. Si vous approchez en vous cachant derrière un pilier, l'ennemi ne vous verra pas. Tirez sur lui et il se précipitera sur vous en empruntant le chemin le plus court et en utilisant

PAR PASCAL GEILLE

telligence
rtificielle

LES JEUX COMME SIM CITY 2000 REGORGENT D'OPTIONS DANS TOUS LES SENS. TOUT DOIT POUVOIR ETRE GÉRÉ COMME DANS LA RÉALITÉ.



EN FÉVRIER DERNIER, LE CHAMPION DU MONDE D'ÉCHEC GARY KASPAROV S'EST FAIT BATTRE À DEUX REPRISES PAR DEEP BLUE, LE SUPERCALCULATEUR D'IBM.

LA DERNIERE SIMULATION DE FOOTBALL D'US GOLD, OLYMPIC SOCCER, DISPOSE D'UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE AVANCÉE.

l'arme la plus proche de lui. Descent d'Interplay va encore plus loin. Les ennemis sont en effet assez intelligents pour prendre la fuite lorsque leur vaisseau est trop endommagé ou encore pour se cacher en embuscade.

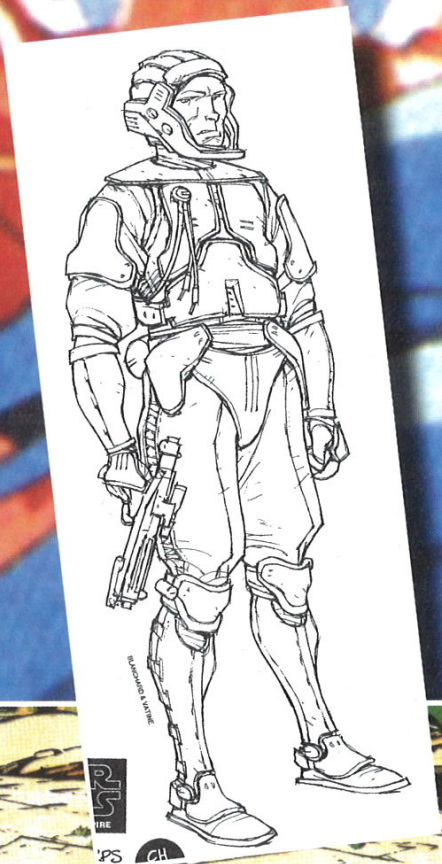
À BAS L'ARBITRE

Les simulations sportives présentent plus de difficultés pour les programmeurs car le joueur est plus à même de juger et d'anticiper les réactions de l'ordinateur. Tout le monde a déjà vu un match de foot et sait pertinemment que si l'on monte en attaque, les avants et la défense adverses vont venir dans leur surface de réparation ! Les caractéristiques des vraies équipes doivent aussi être intégrées. Dans NFL Quaterback Club 96 d'Acclaim, les Bills, par exemple, sont plus enclins à des séries d'attaques très rapide. Olympic Soccer d'US Gold prend également en compte de telles données. L'équipe d'Italie est habituée aux «une-deux» et la Hollande qui jouit d'un bon jeu de tête à un jeu plus aérien. Chaque équipe fait donc l'objet d'une programmation spécifique auquel s'ajoutent des facteurs aléatoires en cours de partie.

VIVEMENT DEMAIN !

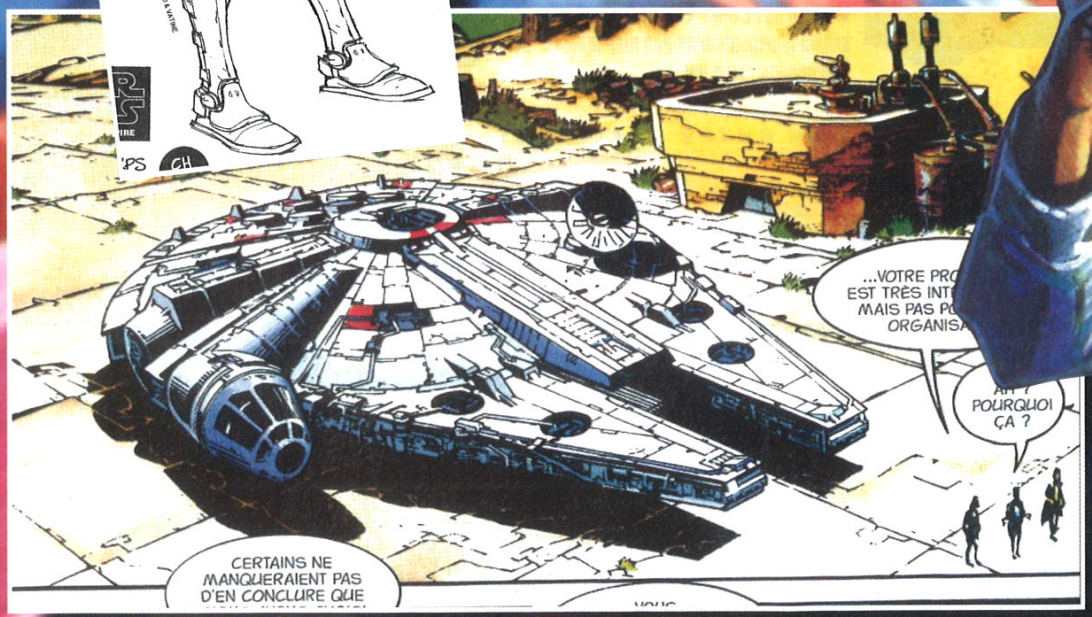
Peter Molyneux de Bullfrog admet que malgré les énormes progrès réalisés durant ces dernières années en matière de graphismes, l'IA reste négligée la plupart du temps. Nous sommes désormais techniquement en mesure de créer des mondes mais ce sont des univers peuplés d'individus sans intelligence. Le prochain pari pour tous les développeurs est de donner une perception plus humaine à leurs produits. Les jeux du prochain millénaire sans doute...

Star Wars, l'héritie



Combien d'albums de BD ont pu s'inspirer de la Guerre des Étoiles... On ne les compte même plus. Mais sur la masse, très peu, en fait, ont su tirer leur épingle du jeu. Avouons-le, jusqu'à L'Héritier de l'Empire, aucune des aventures inspirées de l'univers de Georges Lucas ne nous avait vraiment collés au plafond. Dans l'ensemble, tout y était plutôt moyen. Mais avec cette production franco-américaine, il semble enfin que Star Wars ait une BD digne d'elle.

Avant de pousser plus loin les commentaires sur cet ouvrage, il serait plutôt cool de vous resituer un peu l'action, histoire de savoir à quel moment tout cela se passe. Sur un plan chronologique, l'aventure se déroule après Le Retour du Jedi. Depuis la fin de cet épisode, on sait que Leia est la sœur de Luke, et donc que la Force l'accompagne. Mais ce que vous ne savez pas, à moins d'avoir lu le tome 1 de cette fresque, c'est que Leia a épousé Han Solo,



MANGA

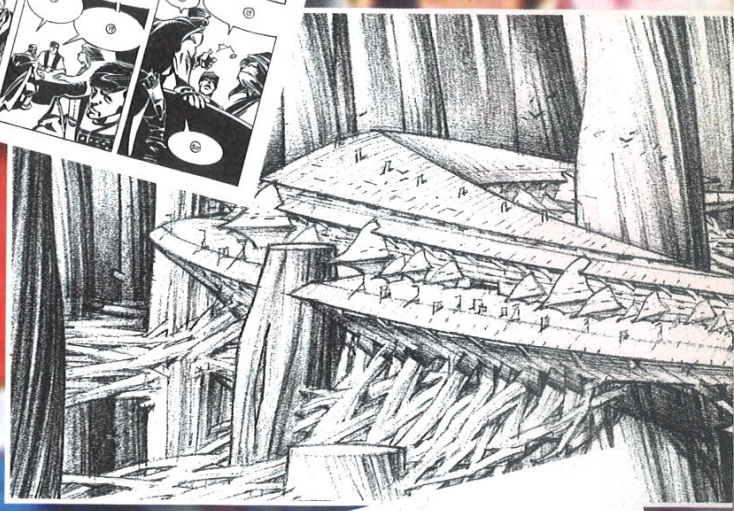
Deux mois ! Pendant deux mois, vous allez être en paix. Fini le boulot, place aux loisirs. Alors nous nous sommes dit que quelques BD, mangas ou cassettes vidéo ne seraient pas superflus. Et comme les éditeurs avaient des tonnes de nouveautés en poche, il a bien fallu qu'on fasse un choix. En parlant de choix, nous avons aussi pris le parti de développer un peu Star Wars l'Héritier de l'Empire, qui est une des meilleures BD du moment. Lisez la suite pour vous en convaincre...
Par Manu, dit «Chewbacca imberbe», et Laurent dit «Le Jedi sans force».

er de l'Empire

et qu'elle attend de lui deux jumeaux. Le temps de la Rébellion est aujourd'hui fini, puisque l'Empire a été battu, et l'Empereur, mort, a laissé ses troupes sans commandement. Aujourd'hui, les rebelles ont fondé la Nouvelle République, et tentent de maintenir une paix fragile. Toutefois, l'Empire se reconstitue lentement. De nouveaux chefs sont apparus, comme l'Amiral Thrawn, et progressivement, leur flotte intègre de nouvelles unités. Mais un problème subsiste toujours pour eux. Comment parvenir à renverser la Nouvelle République, sachant qu'elle est sous la protection de la Force ? Luke Skywalker, qui a maintenant démissionné de son poste de Commandant, représente l'atout majeur de la NR. Mais cela ne saurait durer. Le double heureux événement qui mûrit dans le ventre de Leia pourrait en fait tourner au cauchemar si jamais l'Empire s'emparait des deux jumeaux. Il tiendrait là deux chevaliers Jedi qui, formés dès leur prime jeunesse, pourraient basculer sans aucun doute vers le côté obscur de la Force. Pour poursuivre ce noir dessein, l'Amiral Thrawn a conclu un marché avec un vieux Jedi depuis longtemps oublié : C'Baoth. En contrepartie de son aide, ce dernier recevra en cadeau Luke Skywalker. L'objectif est maintenant fixé : attraper le frère de Leia.

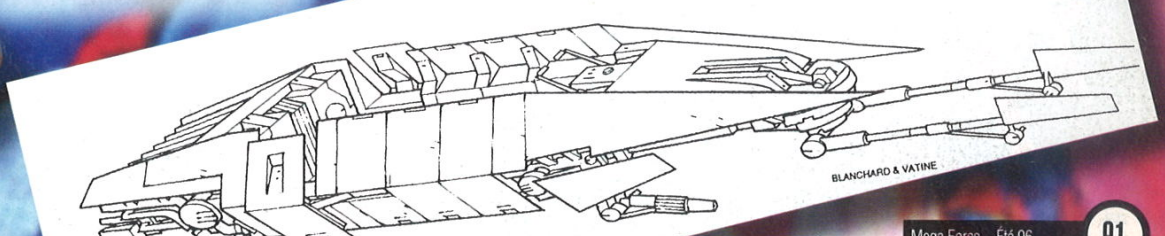
Un scénario Lucassien

Cet univers de la Nouvelle République a été créé par Timothy Zahn, un romancier. C'est de son ouvrage (L'Héritier de l'Empire, chez Pocket) que s'est inspiré Mike Baron, scénariste de L'Héritier de l'Empire, pour accoucher d'un synopsis. Pour la petite histoire, le roman a été agréé par Georges Lucas, et à ce jour, c'est la seule suite officielle à la première trilogie Star Wars qui ait été divulguée. Bref, Mike Baron avait donc un livre en or entre les mains, dont il a su tirer le meilleur parti. Tous les personnages qui ont fait le succès des films (D2R2, C6P0, Luke, Han Solo, Chewbacca...) ont gardé leur caractère, et à aucun moment ils ne sont dénaturés. Et quand bien même de nouveaux personnages ou créatures font leur apparition, on s'aperçoit qu'ils s'intègrent particulièrement bien dans l'œuvre originale. Bref, les fans des films trouveront ici une véritable mine de plaisir. Et quand l'histoire ne suffit pas, les dessins arrivent à la rescousse. Et quels dessins ! Ils sont l'œuvre de Frédéric Blanchard et d'Olivier Vatine. Ces deux gaillards, férus de Bomberman, n'en sont pas à leur coup d'essai. C'est à eux que l'on doit déjà le sublime Aquablue (quatre tomes parus aux Éditions Delcourt), et ceux qui connaissent savent que les volumes en question sont fabuleux. On retrouve dans les 48 pages qui composent ce tome 2 - et qui légitime le succès du premier - une finesse esthétique peu commune (largement renforcée par les couleurs, pour lesquelles nous félicitons Isabelle Rabarot), et une expression dans les visages qui laisse vraiment l'impression au lecteur d'avoir Harisson Ford et Mark Hamill devant eux. Comme vous l'aurez compris, il est difficile de résister à cette BD. Excellente sur tous les plans de la page 1 jusqu'à la page 42, Star Wars L'Héritier de l'Empire doit absolument figurer dans votre bibliothèque. Sinon, on vous envoie notre wookie local et ça va péter ! ■



Scénario : Mike Baron
Dessin : Olivier Vatine et Fred Blanchard
Couleurs : Isabelle Rabarot

STAR WARS, L'HÉRITIER DE L'EMPIRE - TOME 2
DARK HORSE FRANCE - VERSION FRANÇAISE - 48 PAGES COULEURS - DISPONIBLE



H.K. - 1.1 AVALON

ÉDITIONS GLÉNAT

Vous avez certainement déjà pris connaissance du petit cadeau qui accompagnait ce numéro de Super Power et, ô surprise, il s'agit d'un extrait de ce titre ! Ce n'est évidemment qu'un avant-goût, et l'album complet en couleurs est désormais sur le point de sortir ; nous nous permettons de vous donner un conseil : achetez-le ! C'est un titre immanquable que propose là Glénat, et ce, sur tous les plans. Son scénario est un élément clef, très inspiré par la science-fiction. Projetons-nous dans le futur... Avalon est une petite planète, qui ne se différencie des autres que par son passé. Elle fait en effet partie des astres dont l'Axe avait perdu le contrôle lors des conflits indépendantistes. C'était 50 ans avant ce jour, et depuis, l'Axe commence à les récupérer petit à petit. Avalon fait partie des premières recolonisées... L'activité de cette planète est essentiellement consacrée à l'extraction de minerai, et la présence des troupes fédératrices n'y fait pas l'unanimité. Le silence est souvent de mise... Karl et son cousin font partie de ce peuple. Vivant de vols et de rapines à faible envergure, ils tentent tant bien que mal de survivre, bien que la tâche leur soit rendue difficile par l'institution de la loi martiale. Lola Sterling, quant à elle, refuse toute négociation. Et pourtant, son père est en charge des négociations avec l'Axe ! Révoltée, Lola décide, avec quelques fils de ministres et de hauts fonctionnaires, de créer un groupe de résistance actif. Mais leur vie de privilégiés ne leur a jamais permis de rencontrer la violence, qu'ils ne connaissent qu'au travers de lectures. La réalité va se révéler autrement plus difficile. Trantkat (le dessinateur), Vincent Trannoy (l'encreur), Jean David Morvan et Trübe (les scénaristes) vous invitent à partager cette aventure. Ils ont concocté une histoire trépidante, rythmée, parfois triste, mais toujours prenante. La beauté des graphismes doit aussi beaucoup aux Colors Twins, qui ont ajouté une pincée de graphismes par ordinateur dans l'aventure. Cela permet en tout cas des effets graphiques somptueux. Bref, H.K., c'est riche à souhait, et les 144 pages couleurs de l'album valent bien quelques sous. ■

CINÉMANGA

Le cycle Cinémanga aura lieu : à Ris Orangis (26 juin au 2 juillet), Grande Synthe (29 juin), Toulon (3 au 9 juillet), Lyon (3 au 9 juillet), Marseille (10 au 23 juillet) et Dieppe (13 juillet). Avis aux amateurs. Renseignements : 3615 TOON.

ICI TOKYO

BOND AGE - CD ROM (MAC ET PC)/CD AUDIO - 13 TITRES - LIVRET 32 PAGES - DISPONIBLE

Voilà un produit original. Il réunit à la fois 13 titres musicaux aux styles variés (reggae, rock, techno, traditionnel...), ainsi qu'un livret de 32 pages pour apprendre plein de trucs sur le Japon : la bouffe, la culture, l'écriture, les mangas... Le nec du nec, c'est que ce CD se lit aussi sur Mac ou PC, et vous offrira un jeu, des recettes de cuisine... Bref, tout plein de trucs pour celles et ceux qui veulent connaître un peu plus le Pays du Soleil Levant. Une initiative originale. Le CD, édité par Bond Age, sera disponible dans les boutiques de jeux, de mangas et d'informatique, avant de passer en octobre dans le réseau classique de distribution (Virgin, Fnac...). Il coûte 125 balles, et si ça vous branche, il n'y a aucune raison de s'en priver. ■

SHURIKEN

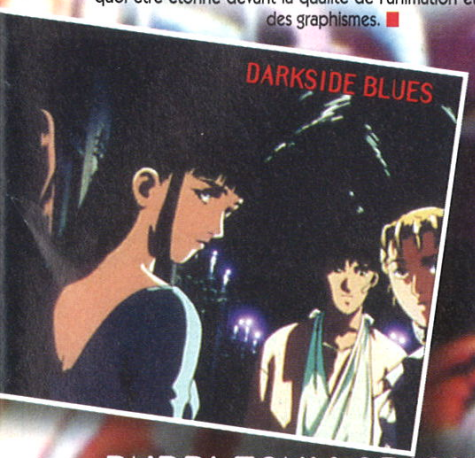
CD - 11 TITRES - VERSION ORIGINALE JAPONAISE - DISPONIBLE

Pour ceux qui ont un petit trou entre les oreilles et qui voudraient le combler, AB Disques sort un CD compil' qui va faire mal chez les afficionados de mangas. En effet, cette galette contient 11 extraits de bandes originales de films et dessins animés tels que Dragon Ball Z, Saint Seiya (Les Chevaliers du Zodiaque), Sailor Moon, Orange Road, Ken le Survivant, Ran Ma 1/2, Fly, Shurato ou encore Macross Plus. Bref, rien que du bon ! Disponible depuis quelques jours, vous le trouverez n'importe où. Petite précision qui a son importance : ce sont des versions originales en japonais. Alors si vous comptez chanter en même temps, c'est loupé. Je vous passe le nom des interprètes des chansons, car ça m'étonnerait fortement que vous les connaissiez... ■

DARKSIDE BLUES

AK VIDÉO - VOLUME UNIQUE - 84 MINUTES - SOUS-TITRÉ EN FRANÇAIS - SORTIE : JUILLET

Comme dans la plupart des animés, le théâtre de Darkside Blues est Tokyo, mais un Tokyo futuriste. La ville est dominée par la famille Hogetsu, qui la dirige et la surveille depuis son satellite haut perché. Les habitants de la ville n'ont d'autre choix que d'accepter ses conditions s'ils souhaitent préserver la paix. Car l'ascension de la famille ne s'est pas faite sans violence, et le sang a beaucoup coulé. Mais certains refusent cette paix artificielle, et continuent à lutter à tout prix. La plupart se terrent dans les quelques rares zones neutres qui subsistent sur Terre, dont Shinjuku, dans laquelle vit Seria. Le destin de cette dernière va radicalement changer lorsqu'elle va recueillir un rebelle en fuite et que sa meilleure amie, Maï, va rencontrer un personnage troublant, répondant au nom de Darkside. Pour connaître la suite, vous devrez mater les 84 belles minutes qui composent ce film. Son créateur, Hideyuki Kikuchi, n'est d'ailleurs pas un inconnu, puisque nous lui devons Monster City, La Cité Interdite, Vampire Hunter D ou encore Wind of Amnesia. Il n'y a donc pas de quoi être étonné devant la qualité de l'animation et des graphismes. ■



BORN TO KILL

TONKAM ÉDITIONS - 152 PAGES COULEURS - VERSION FRANÇAISE - DISPONIBLE

Titian est un jeune homme vivant à Hong Kong. Il n'a rien de spécial, à part son obsession pour les demoiselles bien faites, si ce n'est qu'une jeune fille à l'allure étrange va débarquer, lui dire bonjour et lui tirer une balle dans le crâne. Comme ça, simplement. L'aventure ne s'arrête heureusement pas là, et va continuer au paradis, où nous retrouvons Titian en compagnie d'une jeune femme. Celle-ci va lui apprendre qu'il fait en fait partie d'une milice chargée d'éviter les mouvements entre les dimensions. Il en existe plusieurs : la dimension du rêve, la dimension terrestre (le présent) et la dimension du futur. Tuer Titian était donc le seul moyen de le faire revenir dans la bonne dimension, et de lui confier une mission qui va se révéler très risquée. Baignant dans une atmosphère mi-comics mi-manga, ce bouquin de Kevin Lau, un jeune chinois, se laisse lire très agréablement. Du rythme à chaque page, de l'action, des graphismes hauts en couleur... Tout est rassemblé pour faire de Born to Kill une réussite. Et les Américains ne s'y sont pas trompés puisque Kevin Lau travaille maintenant pour le groupe Image aux USA, et que Jim Lee, l'un des "grands" des Comics, l'a pris sous sa protection. ■

BUBBLEGUM CRISIS VOL.5

KAZE ANIMATION - 50 MINUTES - SOUS-TITRÉ EN FRANÇAIS - DISPONIBLE

Bubblegum Crisis s'avère être une valeur de plus en plus sûre. Ce cinquième volume, édité chez Kaze, en est la preuve flagrante. Intitulé Ballade au Clair de Lune, il ne sera pas aussi romantique que vous pouvez l'imaginer. Dans une ambiance très cyper-punk, ce qui est normal en 2033, MegaTokyo est en pleine effervescence. Une navette spatiale vient de se crasher à proximité de la ville. À bord de celle-ci, on pouvait compter plusieurs jeunes filles évadées d'une station orbitale. Le seul moyen qu'elles avaient trouvé était de voler une navette. Une mauvaise idée, visiblement... Comme un malheur n'arrive jamais seul, la cité est en ce moment même le théâtre d'une vague d'assassinats «vampiriques» qui restent inexpliqués. Parallèlement, sur Terre, on retrouve Priss, qui vient de se faire une nouvelle amie en la personne d'Anri. Devant tant de malheurs, il semble que D.D., une machine de guerre formidable, soit indispensable. Malheureusement, personne ne sait où elle se trouve. Personne ne sait non plus qui est ce MLargo, fraîchement apparu, et qui semble en savoir si long sur les Knight Sabers. L'AD Police et les Knights Sabers vont donc se lancer sur les traces de ce personnage, et également tenter de désamorcer une crise qui pourrait se conclure par une destruction thermonucléaire. Vous savez tout désormais sur cet épisode de 50 minutes, qui constitue le cinquième des huit volumes composant la série. Sous-titré en français et destiné à tous les publics (et en priorité aux amateurs de cyber-punk), cette série vaut le déplacement. ■

Les sorties du mois

CÔTÉ MANGA

Chez J'ai Lu...
- Fly Vol. 5 et 6
- City Hunter Vol. 5 et 6

Chez Glénat...
- Art Book Akira (Tome 14)
- Riot Tome 2
- Bastard Tome 1 et 2
- Noritaka Tome 3 et 4
- Kazendou Tome 1
- Dr Slump Tome 7
- Dragon Ball Tome 22
- Sailor Moon Tome 9
- Ikkyu Tome 2
- Striker Tome 2
- Gunsmith Cats Tome 1
- Ranma 1/2 Tome 9

Chez Tonkam...
- Cyber Weapon Z 2
- Tokyo Babylon 3
- Asate Dance Vol. 3
- Red Hawk Vol. 2
- Amer Beton Vol. 2
- RG Veda Vol. 4
- Video Girl Aï Vol. 13
- Chronique de la Guerre Légendaire Shoma
- Rainbow
- Ceila

CÔTÉ VIDÉO

Chez AK Video...
- Réincarnations Vol. 2
- Les Mystérieuses Cités d'Or (septembre)

Chez Kaze...
- Goldenboy Vol. 1
- Moonlight (Pierre de Lune)
- El Hazard
- Gunsmith Cats (septembre)

Chez Tonkam...
- Video Girl Aï Vol. 1
- Yohko Chasseuse de démons Vol. 4
- Réa Gal Force
- Cyber Weapon Z (OAV)
- Cyber Weapon Z Édition Limitée

Chez Dragon Game
- Phobia 2

Chez Manga Vidéo
- Power Rangers (le film)

3617

Si vous pouvez relier un modem à votre PC ou Mac, tapez 3617 MANGADOL sur votre clavier, et vous pourrez charger plein d'images toutes belles.

SONDAGE

L'émergence de la Saturn et, il faut bien le reconnaître, la somnolence de la Megadrive ont considérablement changé l'univers des jeux et des joueurs sur consoles Sega. Afin de répondre au mieux à vos attentes, nous avons décidé de provoquer chez vous une réaction avec la publication de ce sondage dans les pages de Mega Force. Comme un bonheur n'arrive jamais seul, Ocean offrira 100 T-shirts aux 100 premières réponses... Vite, à vos stylos !

1/ Depuis quand lisez-vous Mega Force ?
❑ Depuis moins d'un an
❑ Entre 2 et 3 ans
❑ Plus de 4 ans

2/ Chez votre marchand de journaux habituel, vous arrive-t-il de ne plus trouver de Mega Force ?
❑ Jamais ❑ Quelquefois
❑ Souvent

3/ Etes-vous beaucoup, assez, peu ou pas du tout satisfait de Mega Force ?
❑ Beaucoup ❑ Assez
❑ Peu ❑ Pas du tout

4/ Etes-vous d'accord ou pas d'accord avec ces phrases concernant Mega Force :

	D'accord	Pas d'accord
Il est bien présenté, agréable à lire	❑	❑
J'apprécie son humour	❑	❑
Je m'y repère bien	❑	❑
Il est à la pointe de l'actualité	❑	❑
Il est suffisamment complet	❑	❑
Sa couverture est attirante	❑	❑
Sa couverture est suffisamment informative	❑	❑

5/ En dehors de vous, combien de personnes lisent VOTRE exemplaire de Mega Force :
❑ Aucune ❑ Une ❑ 2 ❑ 3 et +

6/ Quelle(s) machine(s) avez-vous ?
(Si vous avez plusieurs machines, merci de préciser celle que vous utilsez régulièrement et celles occasionnellement).

	Régulier. t	Occasion. t
.....	❑	❑
.....	❑	❑
.....	❑	❑
.....	❑	❑
.....	❑	❑

7/ Que pensez-vous acheter prochainement ?
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

8/ Avez-vous un adaptateur pour utiliser les cartouches étrangères ?
❑ Oui ❑ Non

9/ Avez-vous l'un de ces accessoires ?
❑ Action Replay ❑ Game Genie
❑ Game Mage

10/ Quels sont les catégories de jeux qui vous branchent le plus ?

	Un peu	Beaucoup	J'adore	Je déteste
Jeux de rôles	❑	❑	❑	❑
Jeux d'aventure	❑	❑	❑	❑
Jeux de plates-formes	❑	❑	❑	❑
Simulations sportives	❑	❑	❑	❑
Simulations économiques	❑	❑	❑	❑
Jeux de baston	❑	❑	❑	❑
Beat'Em Ups	❑	❑	❑	❑
Shoot'Em Ups	❑	❑	❑	❑
Réflexion	❑	❑	❑	❑
Action	❑	❑	❑	❑

11/ Quels sont vos trois jeux préférés :
.....
.....
.....

12/ En général, que pensez-vous de chacune de nos rubriques : (1 réponse par ligne)

	Super	Bieb	Moyen	Nul	Je ne lis pas
1/ Courrier	❑	❑	❑	❑	❑
2/ News - Previews	❑	❑	❑	❑	❑
3/ Work in progress	❑	❑	❑	❑	❑
4/ Reportage	❑	❑	❑	❑	❑
5/ Dossiers	❑	❑	❑	❑	❑
6/ Enquêtes	❑	❑	❑	❑	❑
7/ En direct de Sega	❑	❑	❑	❑	❑
8/ Solutions	❑	❑	❑	❑	❑
9/ Les Secrets	❑	❑	❑	❑	❑
10/ Oldies	❑	❑	❑	❑	❑
11/ En détresse	❑	❑	❑	❑	❑
12/ Zappings	❑	❑	❑	❑	❑
13/Jeux à venir	❑	❑	❑	❑	❑
14/ Dernières sorties	❑	❑	❑	❑	❑
15/ Rubrique Manga	❑	❑	❑	❑	❑
16/ Arcade	❑	❑	❑	❑	❑
17/ On - Off	❑	❑	❑	❑	❑
18/ Occaze	❑	❑	❑	❑	❑
19/ Petites Annonces	❑	❑	❑	❑	❑
20/ Rubrique Vidéo	❑	❑	❑	❑	❑
21/ Récap' Zappings	❑	❑	❑	❑	❑

Un commentaire, peut-être ?
.....
.....
.....

13/ Parmi toutes ces rubriques citées, quelles sont vos 3 préférées :
En 1er : .....
En 2ème : .....
En 3ème : .....

14/ Etes-vous intéressé, dans Mega Force, par l'actualité concernant une autre machine que la vôtre ?
❑ Oui ❑ Non

Si oui, pour quelle machine ?
.....
.....

15/ L'actualité (tests et previews) des jeux «import» vous intéresse-t-elle :
❑ Beaucoup ❑ Un peu ❑ Pas du tout

16/ Trouvez-vous que les notes de nos tests sont :
❑ Trop dures ❑ Trop gentilles
❑ Juste comme il faut

17/ Y a t-il une NOUVELLE rubrique que vous aimeriez voir dans Mega Force ?
.....

18/ Y-a-t-il une rubrique que vous voulez voir :
❑ Augmenter ❑ Diminuer
Laquelle : .....
.....

19/ Quel type d'enquête ou de reportage aimeriez-vous voir traité dans Mega Force ?
.....
.....
.....

20/ Quelle est, selon vous, la principale qualité de Mega Force ?
.....
.....
.....

21/ Quel est, selon vous, le principal défaut de Mega Force ?
.....
.....
.....

22/ Achetez-vous un autre mag' de jeux vidéo ?
❑ Oui ❑ Non

23/ Si oui, merci de les citer et de leur donner une note de satisfaction sur 20 :

	Note	Abonné	Régulier. t	Occasion. t
.....	...../20	❑	❑	❑
.....	...../20	❑	❑	❑
.....	...../20	❑	❑	❑
.....	...../20	❑	❑	❑
.....	...../20	❑	❑	❑

24/ Quelle note (sur 20) donneriez-vous à Mega Force :
...../20

25/ Si vous préférez un autre magazine que Mega Force, dites-nous :
Lequel : .....
Pourquoi : .....
.....
.....

26/ Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne ?
.....

27/ Quelle est votre situation et celle du chef de famille si ce n'est pas vous :

	Vous	Chef de famille
Agriculteur	❑	❑
Artisan/Commerçant	❑	❑
Cadre sup./Prof. libérale	❑	❑
Cadre moyen	❑	❑
Employé	❑	❑
Ouvrier	❑	❑
Demandeur d'emploi	❑	❑
Retraité	❑	❑
À l'école/Étudiant	❑	❑

28/ Vous habitez :
❑ En agglomération parisienne
❑ Une agglo de + de 100 000 habitants
❑ Une agglo de 20 à 100 000 habitants
❑ Une agglo de moins de 20 000 hab.
❑ En commune rurale

29/ Que faut-il changer ou rajouter, dans Mega Force, pour avoir le mag' de vos rêves :
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Si vous n'avez pas eu suffisamment de place pour vous exprimer pleinement, n'hésitez surtout pas à joindre une page supplémentaire à cette enquête.

Merci de renvoyer ce questionnaire complété à :
MEGAPRESS • ENQUETE MEGA FORCE • 6, boulevard du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex

NOM .....
PRÉNOM .....
AGE .....
ADRESSE .....
.....
.....
.....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
PAYS .....

ACTION REPLAY

Trichez comme un Pro !

Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux ? Alors trichez comme un pro' grâce à la "PRO ACTION REPLAY", un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu, et qui permet :

– d'utiliser les codes donnés par votre mag' préféré pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc., à L'INFINI ;

– de trouver vos propres codes et de les utiliser directement ; - et encore plein d'autres choses selon les versions...

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

PRO ACTION REPLAY 3 pour SUPER NINTENDO
PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIVE

Les dernières versions débarquent en force en France : à l'aide de leur système ultra-sophistiqué, vous pouvez utiliser et trouver vous-même des codes sur n'importe quel jeu, qui vous rendront invincible, super puissant, etc. Il est possible de rentrer jusqu'à 100 codes en même temps, de vous servir de l'Action Replay comme ADAPTATEUR UNIVERSEL, permettant de jouer avec des cartouches américaines ou japonaises sur votre console européenne (ou, inversement, des cartouches européennes sur votre console "import"), ou de consulter facilement la bibliothèque de codes déjà intégrée dans ces nouvelles versions, sans oublier le mode "RALENTI" et la possibilité d'utiliser des "DEAD CODE" (codes auxquels aucun jeu ne résiste). Notez également la présence d'un interrupteur, permettant d'activer ou de désactiver les codes à n'importe quel moment.

PLAY STATION

PRO ACTION REPLAY pour PLAYSTATION

Voici la nouvelle PRO ACTION REPLAY pour PlayStation. Se branchant sur la prise située à l'arrière de votre console, elle permet d'obtenir les vies, l'énergie, les armes... à l'infini, grâce à sa bibliothèque de centaines de codes déjà intégrés. Vous avez aussi la possibilité de saisir vous-même de nouveaux codes que vous trouverez dans vos mags préférés. De plus, pas besoin de saisir les codes à chaque allumage de la console : une seule fois suffit puisque vous pouvez sauvegarder vos nouveaux codes sur la cartouche ACTION REPLAY ! Attention : cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes.

MEGA-CD

PRO CDX pour MEGA-CD

Vous voulez jouer avec les derniers jeux sortis aux USA ou au JAPON, mais votre console vous le refuse !? C'est terminé ! Avec le PRO CDX pour MEGA-CD, à vous tous les jeux d'import et sans exception ! Cette interface s'enclenche simplement dans le port cartouche de votre console et vous permet de "lire" tout CD dont le pays d'origine ne correspond pas à celui de votre console (par exemple, lire des CD américains ou japonais sur votre console européenne, ou, autre exemple, lire des CD européens sur une console "import").

GAME BOY

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

PRO ACTION REPLAY pour GAMEBOY, pour GAME GEAR, pour MASTER SYSTEM

D'une taille correspondant à une cartouche de jeu, la PRO ACTION REPLAY se fera un plaisir de se glisser entre votre console et votre jeu pour vous aider dans votre progression : à vous, les VIES INFINIES, les ARMES de la mort qui tue, le CHOIX DU NIVEAU, enfin tout ce que vous voudrez qui vous permettra de simplifier —ou au contraire de compliquer— votre jeu.

SATURN

PRO ACTION REPLAY pour SATURN : "3 en 1" !

Avec cette nouvelle cartouche, qui cumule les fonctions d'adaptateur universel (qui permet donc de lire tous les CD Saturn quels que soient leurs pays d'origine), de cartouche de sauvegarde, mais aussi d'Action Replay, vous pourrez avoir des vies, de l'énergie, des armes à l'infini pour plus d'une trentaine des meilleurs titres existants et cela, grâce à sa base de données intégrée. Attention, cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes, mais de saisir ceux que vous retrouverez dans vos magazines préférés.

Tous les produits cités dans cette page sont des produits exclusifs "DATEL" et sont totalement indépendants des fabriquants des matériels sur lesquels ils s'adaptent.

SUPER NINTENDO, GAMEBOY © NINTENDO
MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGADRIVE, SATURN © SEGA
PLAYSTATION © SONY
PRO ACTION REPLAY © DATEL

BON DE COMMANDE

(à découper ou recopier). À renvoyer à MEGAPRESS - ACTION REPLAY - 6, Boulevard Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.

OUI ! Je veux recevoir :

- ☐ NINPRO (Action Replay pour Super Nintendo) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SEGAPRO (Action Replay pour Megadrive) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GAMEPRO (Action Replay pour GameBoy) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GEARPRO (Action Replay pour Game Gear) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ MASTPRO (Action Replay pour Master System) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PRO CDX (Adaptateur pour Mega-CD) = 210,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SATPRO (Action Replay pour Saturn) = 349,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PSPRO (A.R. pour PlayStation) = 369,00 FF (+35 FF de port*)

(*) : 35,00 FF de participation aux frais de port par article commandé. Délai d'expédition : 3 semaines.

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....

ADRESSE : .....

C.P. : ..... **VILLE :** ..... **AGE :** ..... **CONSOLE(S) :** .....

Je joins un chèque de .....**FF à l'ordre de MEGAPRESS.**

L'arcade chez Midway

WILLIAMS ARRÊTE MOMENTANÉMENT LA SÉRIE DES MORTAL KOMBAT (EN ATTENDANT LE QUATRIEME VOLET) ET ANNONCE LE PREMIER «VRAI» JEU DE BASTON EN 3D AVEC WAR GODS. UN ÉVÉNEMENT QUE NE POUVAIT RATER MEGAFORCE PUISQUE CE JEU SORTIRA DANS QUELQUES MOIS SUR SATURN...

PAR PASCAL GEILLE

LES PERSONNAGES DISPOSENT DE PROJECTILES COMME VOODOO, QUI INVOQUE UNE CHAUVE-SOURIS À TETE DE MORT.

KABUKI, LE JAPONAIS, MAITRISE LE FEU.

Williams Entertainment et Midway sont à l'origine de War Gods, qu'ils annoncent comme le véritable premier jeu de baston totalement réalisé en 3D.... En tous cas, ce qui est sûr, c'est que leurs précédents titres étaient jusqu'ici uniquement en 2D et, pour les créateurs du célèbre Mortal Kombat, il s'agit bien d'une première ! La seule différence notable au niveau des commandes et du maniement des personnages est la présence d'un gros bouton avec lequel le joueur peut évoluer dans tous les plans de l'espace. On peut ainsi se placer du côté d'un adversaire pour esquiver ses coups tout en le frappant à loisir. On peut également se déplacer latéralement pour éviter des projectiles. Les dix combattants du jeu (plus deux boss) sont en effet capables d'utiliser des sorts de magie et des armes. Comme dans Mortal Kombat, les personnages sont issus de digitalisation d'acteurs et d'actrices. D'ailleurs Pagan, l'une des deux femmes présentes, est jouée par Kerri Hoskins, qui était déjà Sonya dans Mortal Kombat 3 !

À LA POINTE DE LA TECHNOLOGIE

Afin d'atteindre un excellent degré de réalisme, impératif pour un jeu de cette ambition, les gens de Midway ont mis au point des outils informatiques performants. Le premier progrès consiste en la mise au point d'une technologie maison de Motion Capture. Ce système perfectionné consiste à filmer des acteurs par le biais de caméras qui transmettent leurs mouvements à de puissants ordinateurs sous forme d'informations 3D. Une fois ces informations traitées, les personnages du

WAR GODS

GENRE : BASTON. • DÉVELOPPEUR : MIDWAY. • ÉDITEUR : WILLIAMS ENTERTAINMENT • NOMBRE DE JOUEURS : 2

AHAU-KIN USE D'UNE SARBACANE POUR TOUCHER SES ADVERSAIRES À DISTANCE

EXOR EST LE BOSS DE WAR GODS.

jeu sont animés à la perfection. La seconde grande avancée a été la conception du «Digital Skin», qui autorise l'application de textures de qualité photographique sur les objets 3D comme les personnages, les armes et les décors. Le tout est bien entendu calculé en temps réel par la borne qui mouline à 60 Mhz. Enfin, pour finir avec les détails techniques, les couleurs sont affichées en 32 bits au lieu de 24 ! Le jeu est en test à Chicago et ne devrait plus tarder dans les salles. Williams attend beaucoup de War Gods. À telle enseigne qu'ils annoncent des versions PC et consoles...

PAGAN EST LA SECONDE FEMME DU JEU. SES POUVOIRS OBSCURS LUI PROCURENT LE POUVOIR SUR LES MORTS.

ROAD RAGE

GENRE : COURSE FUTURISTE • DÉVELOPPEUR : KONAMI • ÉDITEUR : KONAMI • NOMBRE DE JOUEURS : 2

Road Rage est le dernier jeu d'arcade de Konami. Monté sur un système hydraulique, les sensations procurées par la borne se rapprochent plus d'une attraction de la Foire du Trône que d'un simple Pac Man ! D'apparence extérieure imposante, l'ensemble approche les deux tonnes, la navette peut accueillir deux personnes : un pilote et son passager. Une fois ceinturés (obligatoire !) vous voilà aux commandes d'un véhicule futuriste dans le Neo-Kobe de 2049. Le principe du jeu est identique à WipeOut à part le fait que vous n'êtes pas armé. Seule la vitesse fera la différence. Et Dieu sait si le jeu est rapide ! Le volant du vaisseau est muni de deux boutons qui permettent d'actionner des tuyères afin de tourner plus rapidement dans les virages serrés. L'action est vraiment saisissante et ne vous laissera pas souffler deux secondes. Les trois circuits présents correspondent à un niveau de difficulté et à un degré d'amplitude des mouvements de la cabine. Pour les cœurs fragiles, Konami a même prévu un mode où la cabine vous ménage... Enfin si malgré cela, vous sentez votre déjeuner faire marche arrière, il vous reste en dernier ressort le bouton d'arrêt d'urgence...

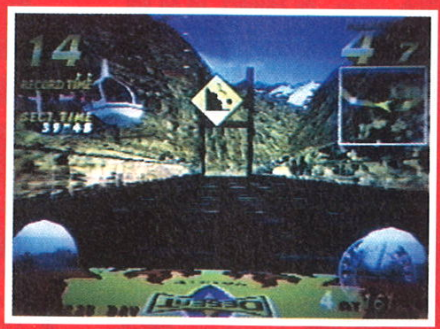
Vu et disponible à l'Emporium, 9 et 11 Bd de Sébastopol. Paris 1er.

DIRT DASH

GENRE : COURSE TOUT-TERRAIN • DÉVELOPPEUR : NAMCO. • ÉDITEUR : NAMCO • NOMBRE DE JOUEURS : 1 SEUL.

Dirt Dash est une simulation automobile tout-terrain en 3D. Utilisant les capacités de sa dernière carte 22, Namco continue sur sa lancée et propose son alternative à Sega Rally. Par rapport à ce dernier, Dirt Dash se veut moins réaliste, bien que tous parfaitement réalisés, et plus fun. Les contrebraquages sont possibles mais ne constituent pas l'intérêt principal du jeu. Fidèle à son principe, un seul circuit est disponible. Mais le fait de l'avoir découpé en 5 tronçons différents (une portion en ville, dans le désert, dans le brouillard, dans un long tunnel et sous la neige) rattrape cette fâcheuse habitude. Au début d'une partie, vous choisissez votre lieu de départ, ce qui permet de se familiariser avec les différentes parties du circuit. Trois véhicules vous sont proposés : un Buggy (niveau facile), un gros 4x4 (intermédiaire) et une voiture de sport (expert). Que ce soient les textures, l'animation en 60 images par seconde ou les bruitages, tout est au top niveau. De plus, les différentes vues et la possibilité de rentrer dans les adversaires procurent un énorme plaisir de jeu. Dirt Dash est une réussite de plus à mettre à l'actif de Namco !

Vu et disponible à l'Emporium, 9 et 11 Bd de Sébastopol. Paris 1er.



ect de l'Arcade

L'OCCAZE de l'Ono

Salut tout le monde! Alors, j'espère que vous avez bien suivi mes conseils des derniers mois et que vous avez trouvé de bonnes occases. Aujourd'hui, comme promis, on va parler de l'échange et vous allez voir, c'est une pratique qui s'avère parfois intéressante.

Bon, les dernières fois, on avait vu le fonctionnement de la reprise dans les boutiques spécialisées. Et vous avez pu vous rendre compte que le système de la reprise est souvent aléatoire, parfois à la tête du client et toujours en fonction de l'offre et de la demande s'exerçant dans chaque boutique. Car il faut bien savoir que chaque magasin a sa propre offre et sa propre demande, ce qui explique que les prix varient toujours selon les boutiques. Par exemple, chez certains, ils ont trop de «Light Crusader» et ils les bradent, alors qu'ailleurs, ils en ont peu et se permettent de les revendre plus cher. Pour le système de l'échange, c'est un peu pareil mais commençons par expliquer ce qu'est l'échange. Accrochez-vous parce que c'est plutôt complexe, pas toujours logique et donc un peu difficile à piger. Quand vous ramenez un jeu pour l'échanger contre un autre, il faut savoir que si les deux jeux ont la même valeur, la transaction vous coûtera 50 F. Si ce n'est pas très clair, on va reprendre l'exemple avec les jeux qu'il y a dans le tableau. Si vous voulez revendre VR Trooper et que vous voulez racheter Earthworm Jim 1, voilà comment ça va se passer: en arrivant dans la boutique, vous voyez que votre jeu (VR Trooper) vaut 249 F, c'est sa valeur. Le jeu que vous voulez acheter (Earthworm Jim 1) vaut 249 F aussi. Alors le vendeur vous fait l'échange mais ça vous coûte 50 F. Si vous arrivez avec votre VR Trooper qui vaut 249 balles et que vous voulez l'échanger contre un Thunder Force 4 qui vaut 199 F, ça se passera de la même façon: on vous l'échange et la transaction coûte 50 F. Par contre, si vous arrivez avec votre VR Trooper toujours à 249 cahouettes et que vous voulez l'échanger contre Light Crusader qui coûte 299 F, alors là vous payez la différence entre les deux prix (ici, c'est 50 F) plus le coût de la transaction qui est toujours de 50 F. Bref, cette opération vous aura coûté 100 F. Voilà maintenant ce qui se serait passé si vous aviez fait la même opération sans passer par l'échange: en revendant VR Trooper, vous auriez récupéré 70 F et dépensé 299 F en achetant Light Crusader. Résultat, vous auriez dépensé 269 F. Alors, dans ce cas, l'échange est vraiment intéressant, mais il faut toujours faire ce genre de calcul avant de négocier pour être sûr de faire une bonne affaire ; notamment lorsque vous voulez racheter un jeu qui a moins de valeur que celui que vous voulez revendre. Souvent, dans ce cas-là, il est plus intéressant d'éviter de passer par l'échange. Là-dessus, je vous salue tous bien fort, surtout toi qui fait 95 de tour de poitrine... Bonnes vacances.
Ciao ciao!

DES MEGATOPS POUR MOINS DE 200F

COOL SPOT
MEGADRIVE EUROPÉENNE

Créé par Dave Perry, celui-là même qui a fait l'inoubliable Aladdin et l'incontournable Earthworm Jim, Cool Spot est un jeu dément qui met en scène la petite pastille rouge emblême de 7Up. Dans le genre plates-formes, Cool Spot est un «must». Il est un peu rétro' mais reste génialement fun. Bourré d'humour, il n'en est pas moins une réussite technique grâce notamment à une animation en béton. De plus, malgré un nombre limité de niveaux, la durée de vie est tout de même considérable car le jeu était loin d'être fastoche. Bref, si vous ne connaissez pas encore Cool Spot et que vous en éprouvez de la honte, courez vite vous le procurer.

PRIX : VENTE : 199 F
REPRISE : 50 F
NEUF : 160 F*

cle Tom

	VENTE	REPRISE	NEUF
Mega Turrican	249	80	140*
VR Trooper	249	70	390
Sonic & Knuckles	249	70	199*
Toy Story	299	100	399
Sonic 3	299	80	499*
Batman Forever	299	70	390
Shinning Force	249	70	140*
DBZ l'appel du destin (jap)	249	120	N.C.
Light Crusader	299	80	469
Earthworm Jim	249	70	390

COMMENTAIRE DU TABLEAU

Pour ceux qui auraient raté les épisodes précédents, je vous rappelle un peu le fonctionnement du tableau. «Vente» est la colonne dans laquelle vous trouverez les prix des jeux d'occaze, «Reprise» est celle qui indique à quel prix les boutiques rachèteront votre jeu, et enfin «Neuf» est le prix du jeu neuf. NC signifie «non communiqué». Ça veut dire que le jeu n'est plus trouvable en «neuf» car il est trop vieux. Quant à «*», elle nous indique le dernier prix auquel a été vendu le jeu, mais aussi qu'il n'est plus dispo, ou très difficilement trouvable. Ce tableau n'est là qu'à titre indicatif car il s'agit des prix les plus bas que l'on ait pu trouver, que ce soit pour le neuf ou l'occaze. Ça veut dire qu'il vous faudra traîner dans les magasins pour trouver celui qui vous reprendra votre jeu à bon prix, puis celui qui le revendra le moins cher. Pour les prix neufs, ils viennent le plus souvent des grandes surfaces et des magasins spécialisés dans lesquels notre Oncle Tom a traîné ses guêtres. Eh oui, pour dégoter les bons plans, il faut se démener, alors n'hésitez pas à vous renseigner partout. Si vous trouvez moins cher que nous, n'hésitez pas à nous écrire pour nous indiquer où vous avez trouvé d'aussi bons plans.

THUNDER FORCE 4

MEGADRIVE EUROPÉENNE

Comme son nom l'indique, TF4 est la suite de TF3 (jusque-là, tout va bien). En revanche, comme son nom ne l'indique pas, TF4 est un shoot' en scrolling horizontal très violent, dans lequel l'action ne fait pas défaut. Ça cartonne dans tous les sens et pour l'époque, on y trouvait des effets spéciaux impressionnants comme des distorsions d'écrans, etc. Côté durée de vie, il y a de quoi faire avec des niveaux qui, bien que courts, sont toujours intenses et relevés, se terminant par des Boss comme on en rêve la nuit. Un sacré défi à relever pour les brutes de jeu. Bref, c'est du tout bon et à ce prix-là, ce serait dommage de s'en priver.

PRIX : VENTE : 199 F
REPRISE : 50 F
NEUF : N.C.

ECCO THE DOLPHIN

MEGADRIVE EUROPÉENNE

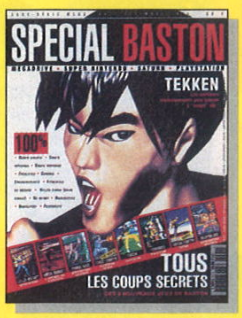
À l'époque de sa sortie, Ecco s'était surtout fait connaître pour son côté écolo' (souvenez-vous, 5 F du prix total allait à la Fondation pour la défense des dauphins). C'est vrai, la plupart des jeux étants basés sur des bastons spatiales ou autres combats, Ecco se mettait en marge des autres titres. Par la suite, il s'est fait remarquer car c'est un très bon et très long jeu d'aventure qui, de plus, est très beau. Un jeu donc calme, serein et hyper intéressant, avouez que ce n'est pas courant. Bref, avec un concept très original, Ecco se démarque des jeux habituels et vous tiendra en haleine un bon moment. Profitez de l'occaze, d'autant qu'on ne le trouve pratiquement plus en neuf.

PRIX : VENTE : 199F
REPRISE : 30 F
NEUF : 199 F

Complétez votre collection !

LES HORS-SÉRIES

H. 1



H. 2

H. 3

BON DE COMMANDE

À découper ou à recopier et à renvoyer sous enveloppe affranchie à MEGAPRESS • Réassort • 6, Bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex

Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE (les N°1 et 2 sont épuisés)
(Les N° 9 et 34 sont livrés avec la cassette vidéo SEGA)

Au prix de 40F l'unité (France-Port compris)
Au prix de 50F l'unité (Étranger-Port compris)

(à multiplier par le nb. d'ex. commandés)

Nom..... **Prénom**.....

Adresse.....

Code Postal..... **Ville**..... **Age**.....

J'ai une ☐ Saturn ☐ Megadrive ☐ Master System ☐ Mega CD ☐ Game Gear

N° ☐☐☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐☐☐

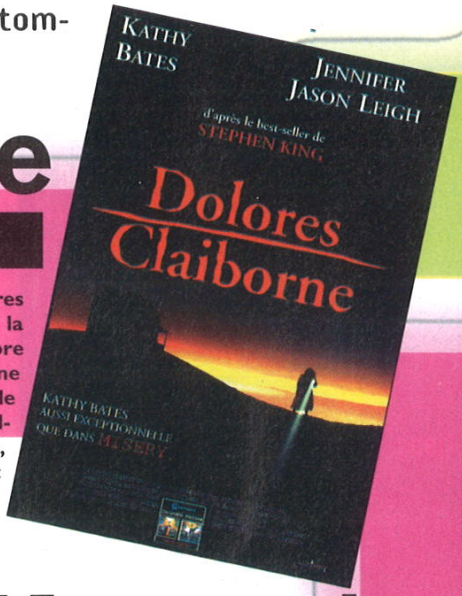
Je joins un chèque de.....**F à l'ordre de MEGAFORCE**

la VIDEO par Francis Monfredini

On ne peut pas dire que pour juillet et août, nous soyons submergés de cassettes, et en ce qui concerne les Vidéo-CDs pour notre Saturn, c'est carrément la panne sèche... Gloups ! Qu'allons-nous donc faire de toutes nos nuits d'été ? Johnny, Dolores, Mulder et Scully ne nous ont pas laissé tomber, eux !

Dolores Claiborne

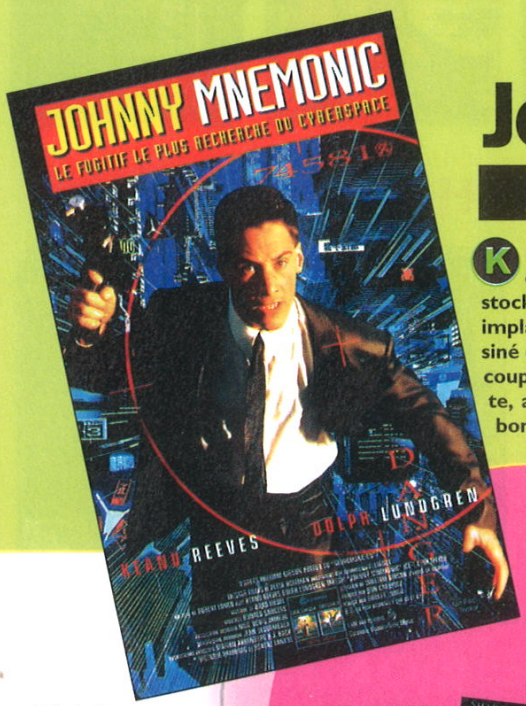
GAUMONT COLUMBIA VIDÉO • DISPONIBLE ACTUELLEMENT À LA LOCATION.



Les films de cette qualité, de cette force et de ce suspense sont trop rares pour que vous passiez à côté. Kathy Bates, qui avait obtenu l'Oscar de la meilleure actrice pour Misery (un film extraordinaire également !), est encore une fois exceptionnelle dans ce thriller. Dolores est pour le téléspectateur une énigme à elle seule. On ne sait que penser d'elle, on la croit parfois folle, capable de tuer de sang-froid, et ensuite elle a tout d'une victime, poursuivie par la malchance. S'ajoute à cela une autre énigme, celle de sa fille (Jennifer Jason Leigh, la psychopathe de «FJ partagerait appartement»). Mais quels secrets cachent donc ces deux femmes ?... À voir absolument.

Johnny Mnemonic

GAUMONT COLUMBIA VIDÉO • DISPONIBLE ACTUELLEMENT À LA LOCATION.



Keanu Reeves (aussi dans «Speed») interprète cette fois le rôle d'un coursier, mais en 2021. Il ne transporte pas de colis en scooter, mais stocke des données directement dans son cerveau à l'aide d'une mémoire implantée. Le problème est double : d'abord, il a beaucoup trop emmagasiné d'informations et ensuite, il a des tueurs à ses trousses qui veulent lui couper la tête pour les récupérer ! Voilà un film de science-fiction futuriste, avec des personnages bien déjantés, des effets spéciaux, et aussi une bonne approche de la réalité virtuelle. Vivement l'an 2000 !

The X files / Dossier 3

PFC VIDÉO • DISPONIBLE ACTUELLEMENT À LA VENTE.

Inconditionnels des «X files», voici le troisième dossier des enquêtes trépidantes de Mulder et Scully : «Enlèvement». Un évadé d'un asile, convaincu que des extra-terrestres veulent le kidnapper, prendra en otage Scully dans l'espoir de l'échanger contre la vie sauve... Également disponible, mais en 3000 exemplaires seulement, cette boîte de rangement inspirée des boîtes pour pièces à conviction utilisées par le FBI, et dans laquelle vous trouverez déjà une cassette sur les secrets de la série. Dans cette boîte de rangement, vous pourrez aussi déposer vos propres pièces à conviction, telles que bouts de peau et poils en tout genre...

Mort ou Vif

GAUMONT COLUMBIA VIDÉO • DISPONIBLE ACTUELLEMENT À LA VENTE EN K7 ET LD.

Si vous pensez acheter ce film dans l'espoir d'apercevoir certaines parties anatomiques de Sharon Stone, eh bien vous ne serez que partiellement déçu, car il y a bien des petites choses à voir... L'histoire prend place dans l'Ouest sauvage, plus exactement dans une petite ville appelée Rédemption. C'est là que chaque année, les plus fines gâchettes se retrouvent pour un tournoi de duels à mort. Cette fois, une femme se mêlera aux cow-boys... Dans ce film, c'est presque essentiellement à des duels que vous assisterez. Vous y trouverez un certain humour, du charme aussi et une ambiance très Far-West. Un film que l'on regarde facilement !

EN CASSETTE OU EN LASERDISC...

À LA LOCATION

- À chacun sa guerre (le 4 juillet)
- Programmé pour tuer (le 18 juillet)
- Prête à tout
- Max, zéro malgré lui
- White tiger
- Cap sur l'enfer
- Georgia (le 2 juillet)
- La chute des aigles (le 2 juillet)
- Princess Caraboo (le 2 juillet)
- Les professionnels (le 16 juillet)
- Shangaï triad (le 16 juillet)
- Secret de fille (le 16 juillet)
- Grand Nord (le 20 août)
- Mémoire d'un sourire (le 20 août)
- Les envahisseurs (le 20 août)

À LA VENTE

- Junior (le 4 juillet)
- Jack et le haricot magique (le 4 juillet)
- Congo (le 8 août)
- L'indien au placard (le 8 août)
- Les lutins sauteurs (le 8 août)
- Freddy sort de la nuit (le 2 juillet)
- Sirenes (le 2 juillet)
- Only the strong (le 6 août)
- Mon ami Dodger (le 13 août)

DESSIN ANIMÉ

- Voyage à Mélonia (le 2 juillet)
- Le septième petit frère (le 6 août)

DIVERS

- Collection «Coluche» - 8 cassettes
- Collection «Les géants du vélo» - 3 cassettes (le 2 juillet)
- Collection «Très chasse» - 2 cassettes (le 20 août)
- Euro 96 - 4 cassettes (le 20 août)

ABONNEZ-VOUS POUR 1 AN à MEGA FORCE

Au prix de 300 FF (*) au lieu de 352 FF (**)

AVEC 2 ANCIENS NUMÉROS EN CADEAU !

Recevez, chez vous, les 11 prochains numéros de MEGA FORCE, sans vous déplacer + 2 anciens numéros de votre choix en cadeau.

(*) France métropolitaine : 300 FF. / Europe et DOM-TOM : 420 FF. / Reste du monde : 530 FF (par avion).

(**) Prix de vente au numéro.

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA FORCE - Service Abonnement - 6, boulevard du Général LECLERC - 92115 CLICHY Cedex.

Oui, je m'abonne à MEGA FORCE pour 1 an (11 numéros).
Je recevrai 11 numéros pour 300 FF.
Je choisis les anciens numéros : ..... et .....
Dans le cas où ces numéros seraient épuisés, je choisis les n° ..... et .....
(Attention, les numéros 1 et 2 sont d'ores et déjà épuisés)

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par

- ❑ chèque bancaire
- ❑ chèque postal (France uniquement)
- ❑ mandat-lettre ou Eurochèque

Signature (obligatoire)

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal.....Ville.....
Age.....Console.....

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

ABONNEZ-VOUS MAINTENANT pour 300 francs

(frais de port compris)

LES SECRETS DE MEGA FORCE

ASTUCES • CODES • CHEAT MODES

Ça y est, les vacances, c'est parti : deux mois de plaisir intense à s'éclater seul ou avec des potes. Si vous aimez les jeux de baston, vous êtes servi ! À propos, ne m'appelez plus pour le code du Juggernaut sur X-Men Saturn, il ne fonctionne pas sur la version européenne (tout comme le code de Toshinden Remix ou Guardian Heroes d'ailleurs). Par contre, vous pouvez mettre à profit votre temps libre pour m'envoyer vos codes et vos astuces : j'espère qu'à mon retour, ma boîte à lettres sera pleine à craquer... En attendant, félicitations à Gregory Tavernier qui gagne un jeu GALAXY FIGHT sur Saturn offert par LUDI GAMES.
Amusez-vous bien et rendez-vous en septembre.
Logan

LES SECRETS DE MEGAFORCE
6, bld du Général Leclerc
92115 CLICHY CÉDEX

SAT : SATURN
MD : MEGADRIVE
MCD : MEGA-CD
GG : GAME GEAR
MS : MASTER SYSTEM

SAT KING OF FIGHTERS '95

JOUER SUR LA SATURN FRANÇAISE :

Si vous avez acheté la version japonaise du jeu, vous ne pouvez la faire fonctionner sur votre Saturn française que si vous avez un adaptateur type Action Replay Adaptor ou Action Replay 3 en 1 et si vous effectuez la manipulation suivante : placez le CD dans la console et l'Action Replay, allumez la console. À l'apparition du logo SEGA, arrachez violemment la cartouche Action Replay et remplacez-la par la cartouche mémoire King Of Fighters qui est jointe au CD.
Je le reconnais, c'est assez barbare, mais c'est le seul moyen de jouer avec ce super jeu de baston en attendant que la version française sorte officiellement. Sachez quand même que cette manipulation, si elle est faite trop fréquemment, abîme vos 2 cartouches (Action Replay et mémoire King Of Fighters).

NIGHT WARRIORS SAT

NOUVELLE OPTION :

À l'écran des options, placez-vous sur «Configuration» et faites la manipulation suivante : B - X - BAS - A - Y.
Vous verrez apparaître une nouvelle option nommée «Appendix». Grâce à celle-ci, vous pourrez paramétrer certaines options cachées du jeu. Vous aurez aussi accès aux musiques, décors et présentation de Darkstalker, qui est la première mouture de Vampire Hunter (comme par exemple, Street Fighter 2 par rapport à SF 2 Turbo).

NOUVELLES COULEURS :

Vous donnerez une couleur différente à votre personnage en validant par X - Y - Z - A - B - C ou START.
Il existe une autre couleur que vous obtiendrez en validant votre joueur par X + B et en les maintenant enfoncés.

MODE TURBO :

Si, c'est possible ! Pour ce faire, allez à l'écran des options, placez-vous sur Turbo Speed et faites la manipulation suivante : X - X - DROITE - A - Z. Vous pourrez maintenant utiliser le turbo à une vitesse démentielle.

MORRIGANE TOP-MODEL :

Une fois que le mot K.O. apparaît à l'écran, maintenez X + Y + Z pour la voir en minijupe ou A + B + C pour l'admirer en pantalon de cuir avec une chemise blanche.

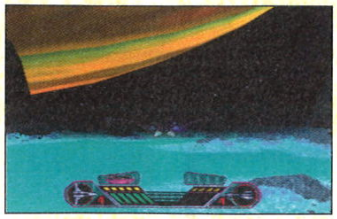
DONALD IN MAUI MALLARD MD

CODES :

Niveau 2 : ININJA
Niveau 3 : ILVMUD
Niveau 4 : ITSHOT
Niveau 5 : GETHIM
Niveau 6: YOHOHO
Niveau 7 : UNDEAD

Merci à Nicolas Jude (54 - St Nicolas de Port) qui complète notre liste de codes pour Donald et qui gagne un T-Shirt offert par LUDI GAMES.

SAT TITAN WARS



FURTIF :
Pour jouer avec un vaisseau indétectable par les radars, faites une Pause en cours de jeu, puis appuyez rapidement sur DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - BAS - DROITE - A - C - HAUT - GAUCHE - A. Cela ne fonctionne que pendant une poignée de secondes, alors vous pouvez refaire la manipulation si vous voulez prolonger votre invisibilité.

INVINCIBILITÉ :
Pour être invincible pendant quelques secondes, faites une Pause en cours de jeu, puis appuyez rapidement sur DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - B - HAUT - GAUCHE - GAUCHE - Y. Renouvelez l'opération autant de fois que vous le désirez pour traverser un niveau les yeux fermés.

POWER-UP :
Pour jouer avec un vaisseau surarmé et surprotégé, faites une Pause en cours de jeu, puis appuyez rapidement sur DROITE - BAS - BAS - GAUCHE - A - GAUCHE - GAUCHE.

MD SEPARATION ANXIETY

CODES DE NIVEAUX :
2 : DCCPMH 4 : STSPPC
3 : MDRKJP 5 : QPMJCV

David Maertz (Luxembourg) gagne un T-Shirt offert par LUDI GAMES.

HARD MODE :
Entrez le code MRRYPN pour avoir un jeu plus difficile.

SAT DARIUS GAIDEN

9 CONTINUES :
Entrez dans le menu des Options et appuyez sur X - A - L - R - GAUCHE - maintenez L enfoncé puis pressez X - C Z - A - DROITE - DROITE. Un son bizarre va ponctuer la manip si vous l'avez bien effectuée. Maintenant, vous avez 9 Continues.

EASY MODE :
À l'écran «Game Start/Options», maintenez X enfoncé et appuyez sur Z - C - L - B - GAUCHE - R - L. Allez dans le menu des Options et sélectionnez «Level» ; vous verrez que 2 nouveaux modes de difficultés sont apparus : Easy Mode et Abnormal Mode.

TIR RAPIDE :
Si vous voulez pilonner vos adversaires de façon intensive, à l'écran «Game Start/Options», maintenez B enfoncé et appuyez sur Y - DROITE - GAUCHE - X - Z - L - R

ASTUCE-MAN DU MOIS

ROCKMAN X 3 SAT

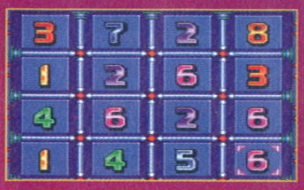
CODES :

Premier niveau terminé + 1 Sub-T + 1cœur

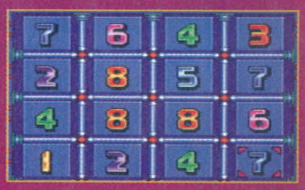
Neon Tiger battu + 1 Sub-T + 1cœur

Gravity Beetle battu

Tunnel Rhino battu



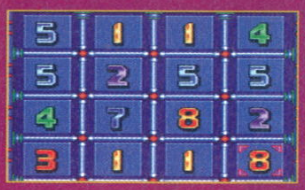
Toxic Sea Horse battu



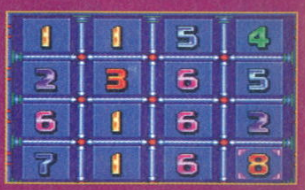
Blast Hornet battu + 1cœur

Blizzard Buffalo battu + 1er robot + 1 Sub-T

Crush Crawfish battu + 2e robot



Volt Catfish battu



La Totale : Tous les robots, cœurs, Sub-T, le dernier niveau est ouvert :

Gregory Tavernier (08 - Sedan) gagne un jeu GALAXY FIGHT sur Saturn offert par LUDI GAMES.

LES SECRETS DE MEGA FORCE

NFL QUATERBACK CLUB 96 — SAT

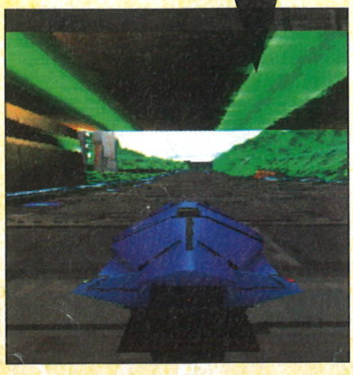
NOUVELLE ÉQUIPE :
Pour jouer avec un équipe composée des meilleurs joueurs de l'AFC (en Pre-Season), allez à l'écran « Press Start», appuyez sur A - B - A - B - A - B

SAT HANG ON G.P.

TIME TRIAL :
Si vous voulez du temps infini pendant les courses en «Time Trial», allez à l'écran du Menu Principal, positionnez-vous sur «Time Trial» et appuyez sur DROITE - GAUCHE - HAUT - BAS - Z. Vous entendrez un «beep» signifiant que le tips a bien fonctionné. Maintenant, commencez une course et vous constaterez que le temps du chrono est remplacé par «Free» : vous avez donc du temps infini.

SAT CYBER SPEEDWAY

PLEIN ÉCRAN :
À n'importe quel moment pendant une course, appuyez en même temps sur A + B + C. Ceci aura comme résultat d'effacer tous les jauges qui sont à l'écran et vous permettra ainsi de jouer en plein écran.



ACTION REPLAY — MD

BATMAN & ROBIN ADVENTURES
FFF65 500E0	Énergie infinie
FFF67 90001	Armes bleues illimitées
FFF67 90002	Armes vertes illimitées

DESERT DEMOLITION
FF001 70003	Vies infinies
FF001 600FF	Énergie infinie
FF001 90003	Turbo infini

MICRO MACHINES '96
FFD16 50005	Tours infinis
FFCF7 F0007	Bonus infinis
FFD63 60002	Temps infini

MICRO MACHINES 2
FFDP6 50003	Tours infinis
FFD77 F0007	Bonus infinis

MORTAL KOMBAT 3
FF001 D000x	X= Fatalité automatique : placez-vous et appuyez sur le dernier bouton de la manip

TINTIN AU TIBET
FF657 B0003	Vies infinies
FF657 D0003	Énergie infinie
FF657 60001	Temps infini

TOY STORY
FF04A 10003	Vies infinies
FF04A 30004	Énergie infinie
FF060 40001	Aller au niveau bonus

Laurent Philippe (49 - Angers) et Julien Jorbe (91 - Evry) gagnent chacun un T-Shirt offert par LUDI GAMES.

MAGIC CARPET — SAT

MONDES OUBLIÉS :

Monde 51 :	GOYAAN	Monde 64 :	BUHRSHROK
Monde 52 :	CYRECIUS	Monde 65 :	SENDEL
Monde 53 :	ESYPHIUM	Monde 66 :	CASSIDA
Monde 54 :	BARABBAN	Monde 67 :	ILLYUM GAR
Monde 55 :	TERVILAR	Monde 68 :	HAJ VONOR
Monde 56 :	IMNARA	Monde 69 :	ENZADINOR
Monde 57 :	KOUPPI	Monde 70 :	ADRA GERIA
Monde 58 :	FAYAOUD	Monde 71 :	KRETHE
Monde 59 :	RAMA' Q	Monde 72 :	WASSAT
Monde 60 :	HALAI	Monde 73 :	AN LAFUD
Monde 61 :	VZURMIN	Monde 74 :	AXMUHL
Monde 62 :	DHELLEA	Monde 75 :	ABNASUR
Monde 63 :	NIMAHM		

Jean-François Gloannec (44 - La Baule) gagne un jeu GALAXY FIGHT sur Saturn offert par LUDI GAMES.

NIVEAU 2 : L'HOTEL

• Conseils :

Dès le début du niveau, pensez bien à vous baisser près des portes à battants pour éviter de vous prendre le plateau des serveurs en pleine tronche. Sinon, vous vous ferez agresser plus loin par des femmes de chambres équipées d'aspirateurs affamés. Il faudra que vous passiez au premier plan pour les éviter. Méfiez-vous aussi de certaines portes derrière lesquelles se tiennent des petits chiens pressés et de surcroît très gênants.

Commencez par aller tout en bas à gauche pour voir le professeur Tournesol qui est en train de regarder les informations à la télévision. C'est là que vous apprendrez l'accident d'avion de Tchang.

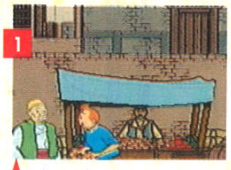
Dirigez-vous ensuite à l'autre bout du niveau, complètement en bas à droite, pour parler au réceptionniste qui vous annoncera qu'une lettre est arrivée pour vous et qu'il l'a donnée au capitaine Haddock.

Pour rejoindre le capitaine et terminer ainsi ce niveau, il faut remonter à l'étage et aller tout à fait à droite. Il vous attend avec la lettre.

NIVEAU 3 : LE MARCHÉ

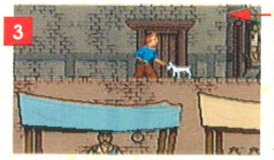
• Conseils :

Ce marché est plein d'embûches qu'il vous faudra gérer avec un sang-froid à toute épreuve. D'abord, il y a les cyclistes qu'il faut éviter à tout prix. Ensuite, vous avez les porteurs de planches. Pour éviter de vous blesser en les rencontrant, contentez-vous de vous baisser. Enfin, méfiez-vous des potiches qui se balancent dans la partie inférieure, au niveau des boutiques.



Dès que le capitaine vous a quitté, allez voir un autochtone en bas à gauche pour lui demander votre chemin. Il vous conseillera alors de voir son fils un peu loin pour qu'il vous guide.

C'est ici que vous ferez la rencontre du fils de l'homme rencontré précédemment. Demandez-lui s'il connaît une boutique tenue par un Chinois. Dès son départ, ramassez son chapeau qu'il a laissé tomber à terre.



Faites renifler à Milou le chapeau du garçon afin qu'il vous aide à le retrouver. C'est votre seule chance de revoir votre ami Tchang.

NIVEAU 4 : L'ORAGE

• Conseils :

Méfiez-vous des pots de fleurs qui tombent des fenêtres. Évitez aussi les tonneaux qui flottent sur l'eau en sautant par-dessus. Pensez aussi à utiliser des caisses de bois pour récupérer les bonus cachés.

Allez parler à cet homme qui vous indiquera le chemin pour rencontrer un sherpa nommé Tharkey. Lui seul pourra vous guider dans la montagne. Il se trouve à l'autre bout du village.

À cet endroit, utilisez les caisses de bois mises à votre disposition pour faire traverser la petite fille désemparée face à l'orage monstrueux qui gronde. Mettez la première caisse au bord de la plate-forme de gauche, puis l'autre juste après, et ainsi de suite...

Une fois arrivé au terme de cette tempête, vous tomberez sur le fameux Sherpa Tharkey. Allez lui parler pour exposer votre problème afin qu'il vous vienne en aide. Bon courage pour la suite !

NIVEAU 5 : LA MOYENNE MONTAGNE

• Conseils :

Prenez garde à certains blocs de pierre qui s'écrouleront sous vos pas. Contentez-vous de sautiller dessus sans vous attarder. D'autre part, méfiez-vous comme de la peste des petits rochers qui ont tendance à vous tomber dessus dans les passages difficiles. Essayez de déclencher leur chute avant de risquer quoi que ce soit. Enfin, ne vous approchez en aucun cas des Yacks (c'est l'espèce de vache grise avec plein de poils partout qui sent pas bon), sinon vous perdrez automatiquement de la vie (Fichtre ! Serait-ce encore un coup des Anglais ? Ndc).

Pour distraire n'importe quel yack, il faut lui apporter un peu d'herbe. Eh oui, c'est une bête, faut pas lui en vouloir pour si peu ! Essayez donc de déposer intelligemment de l'herbe (J'ai dit de l'herbe, la farine de viande est prohibée ! Ndc) que vous aurez préalablement ramassée pour le faire bouger et ainsi vous dégager le passage. D'ailleurs, l'autochtone situé à gauche du niveau vous le rappellera.

NIVEAU 6 : LE TORRENT

• Conseils :

Le principal problème de ce niveau tient au manque de temps. C'est pourquoi je vous conseille fortement de récupérer un bonus de temps au milieu du niveau. Il se trouve sur la berge, cherchez un peu et vous devriez le trouver. D'ailleurs, si vous le manquez, vous l'apercevrez au-dessus de vous. Pour gagner du temps, essayez autant que faire se peut de vous déplacer sur les rondins de bois. Mais certains sont fréquentés par des serpents peu amicaux et d'autres craqueront sous votre poids. Il faut donc procéder très rapidement tout en étant prêt à sauter pour éviter un danger. Enfin, dans l'eau, restez bien à l'écart des tourbillons et autres bouts de bois.

Il faut donc que vous arriviez à l'autre bout du niveau le plus rapidement possible pour sauver Milou des eaux. Ne perdez donc pas de temps en chemin pour retrouver votre ami de toujours.

Tintin au Tibet

NIVEAU 7 : LES CHORTENS

• **Conseils :**
Premièrement il faut absolument toujours passer derrière les fameux chortens, sans quoi vous perdrez instantanément une vie. Pour cela, sautez tout simplement dès que vous serez à proximité de l'un d'entre eux. D'autre part, vous rencontrerez aussi bon nombre de rochers au-dessus desquels il faudra sauter correctement afin de ne pas vous blesser. Enfin, vous aurez aussi affaire à des arbres. Pour ne pas vous les prendre en pleine poire, baissez-vous en appuyant sur la direction Bas de votre pavé directionnel.

Si Tintin passe bien derrière chaque chortens, vous arriverez à bon port ; Sinon, il vous en coûtera une vie à chaque bavure.

NIVEAU 8 : LA HAUTE MONTAGNE

• **Conseils :**
Tout d'abord, des crevasses camouflées par la neige sont présentes dans la totalité de ce niveau. Il ne faudra donc pas s'y attarder. Pensez juste à sauter par-dessus sans les toucher. Il y aura aussi des mini-avalanches, mais toujours aussi dangereuses, au-dessus desquelles vous devrez sauter. N'oubliez pas non plus que vous pouvez sauter plus loin en courant pour prendre votre élan.

Décoincez cette grosse boule de neige en ramassant le petit caillou qui la bloque ; Elle vous ouvrira le passage situé en contrebas. Mais vous verrez plus tard que vous devrez aussi utiliser cette masse neigeuse pour atteindre une plate-forme élevée en vous hissant dessus. Le but de ce stage étant de retrouver vos amis, tout en haut à droite du stage.

NIVEAU 9 : L'ÉPAVE

• **Conseils :**
Vous voilà parvenu sur le lieu du crash de l'avion. Un tas de débris volent, alors restez sur vos gardes. Vous allez récupérer un piolet dans ce niveau, qui vous permettra de ne pas glisser sur les pentes enneigées.

La première chose à faire est de rejoindre le sherpa Tharkey à l'autre bout du niveau pour qu'il vous donne le piolet. Sautez ensuite au-dessus du trou à gauche et pénétrez dans l'épave.

Une fois dans l'épave, vous devez être très vigilant. Calculez bien tous vos sauts pour éviter de vous prendre les débris qui pendent du plafond. Il faudra aussi que vous vous baissiez à certains endroits. Sinon, pensez à ramasser la corde, vous allez en avoir bientôt besoin.

Une fois sorti de l'épave, sautez au-dessus du trou et allez parler au capitaine Haddock. Vous entendrez alors Milou aboyer. Allez le rejoindre car il semble avoir trouvé quelque chose d'intéressant.

Ce passage est assez chaud. Il faut d'abord installer la corde en allant au-dessus. Puis vous devrez sauter et vous pendre à la corde pour accéder à l'autre côté de ce petit ravin. Je vous préviens tout de suite, ce n'est pas de la tarte. Mais si vous tombez, vous avez toujours la possibilité de revenir en arrière et de retenter votre chance.

La dernière partie de ce stage est tout de même assez périlleuse. Vous devez sauter de rocher en rocher sans faire un seul mauvais pas. À vous de bien gérer vos sauts. N'oubliez pas d'utiliser votre piolet pour vous accrocher aux pentes glissantes.

NIVEAU 10 : LA GROTTE

• **Conseils :**
Vous voilà dans une sombre grotte renfermant de nombreux pièges. À commencer par des chauves-souris peu aimables qui ne dédaigneraient pas de vous sucer le sang. Pensez donc à vous baisser pour les éviter, n'essayez pas de les attaquer avec votre piolet, vous n'y parviendrez pas. D'autre part, des stalactites vous tomberont dessus si vous n'êtes pas attentif. Essayez de provoquer leur chute puis reculez illico pour dégager le passage. Enfin, vous devrez utiliser votre piolet un bon nombre de fois pour pouvoir grimper le long des parois.

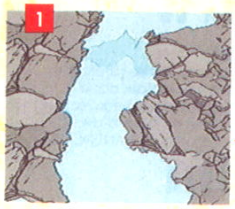
Montez sur cette pierre plate pour la faire bouger. Préparez-vous ensuite à sauter en face dès que vous serez à bonne distance. Attention, la pierre accélère très vite, ne vous laissez pas surprendre. Une fois en haut, débloquez la pierre en ramassant le caillou. Elle vous dégagera l'accès à des bonus en-dessous. Continuez ensuite votre route vers le bas.

En remontant un peu, vous trouverez une autre pierre bloquée. Procédez comme précédemment. Elle vous dégagera le passage vers le bas. Montez ensuite dessus pour atteindre la plate-forme de gauche.

Après une séance effrénée de piolet, vous tomberez sur une autre pierre qu'il faudra débloquer. Une fois qu'elle se sera arrêtée, montez dessus et sautez sur la plate-forme en haut à droite. Essayez de prendre un maximum d'élan pour l'atteindre. Préparez-vous aussi à utiliser immédiatement votre piolet pour ne pas glisser bêtement. Ensuite, Milou viendra vous donner un coup de patte pour atteindre la fin du niveau.

NIVEAU 11 : LA FALAISE

• **Conseils :**
C'est l'un des niveaux les plus difficiles à franchir. Vous n'avez droit à aucune erreur sinon c'est la chute. L'astuce consiste à bien assurer les mouvements des deux personnages. Lorsque vous en déplacez un, il faut que l'autre ait planté son piolet ou qu'il attende sur un rocher. Utilisez le principe du balancier pour progresser. Pour finir, pensez bien à planter le piolet quand vous changez de personnage.



À ce niveau, un grand mouvement de balancier est nécessaire pour arriver de l'autre côté. Ne faites pas de fausse manœuvre et ne perdez pas votre temps, c'est impératif pour terminer ce niveau.

Le but final de ce stage est d'atteindre l'écharpe jaune de Tchang située tout en haut à gauche. Par contre, il faut impérativement que ce soit Tintin qui aille jusqu'à l'écharpe. Ça ne fonctionne pas avec le Capitaine Haddock.

NIVEAU 12 : LA TEMPÊTE DE NEIGE

• **Conseils :**
Pour éviter de vous faire emporter par les avalanches, scrutez le fond de l'écran pour voir s'il n'y en a pas une qui approche. Attendez alors qu'elle soit passée pour poursuivre votre chemin. D'autre part, vous tomberez souvent sur des crevasses recouvertes de neige qui ne demandent qu'à vous engloutir.

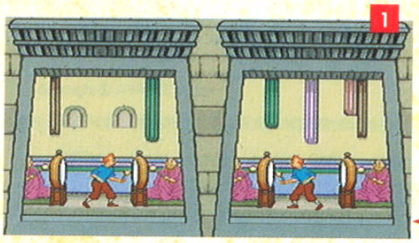
À cet endroit, pour être en mesure d'atteindre l'autre côté du trou, attendez que le vent souffle du bon côté. Ainsi, il vous portera, en quelque sorte. Mais ce n'est pas une raison pour ne pas prendre votre élan, vous en aurez besoin.

Voici l'entrée d'une caverne qui vous abritera pendant un petit moment. Ne l'oubliez pas !

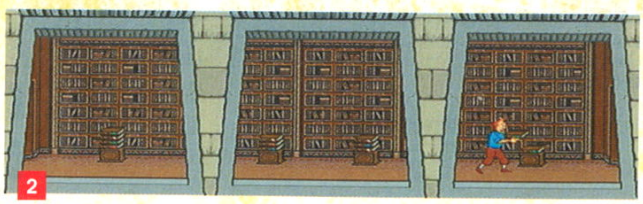
Dans cette fameuse caverne mystérieuse, il y a des chauves-souris, des rochers et des stalactites à éviter. Procédez comme d'habitude et tout ira bien. Néanmoins, vos sauts devront être très précis dans cette partie du niveau.

NIVEAU 13 : LA LAMASSERIE

• **Conseils :**
Dans ce lieu de méditation, vous devrez passer quelques énigmes avec succès. C'est donc le moment de sortir votre cerveau du réfrigérateur. Parlez à tout le monde (en général, ce ne sont que les personnages situés au premier plan). Évitez en revanche les moines qui circulent.

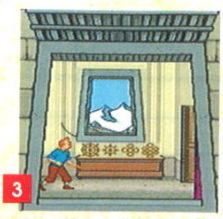


Écoutez les rythmes joués par ces deux persos pour ouvrir une porte un peu plus loin. Si vous vous trompez, vous avez toujours droit à une chance supplémentaire.



Vous voilà dans la bibliothèque principale de la lamasserie. Si vous parlez au moine juste avant, il vous expliquera qu'il convient de ranger les livres par couleur. Vous allez avoir beaucoup de mal, car on ne peut stocker que quatre livres sur chaque pile. À vous donc de magouiller pour parvenir à faire des piles de livres uniformes (tous de la même couleur !).

Pour cette énigme, il faut ranger les symboles dans le même ordre que celui du mur sur lequel des moines les peignaient. Pour ramasser un symbole placez-vous à gauche de celui à bouger et faites : Diagonale Bas Droite et A. Reposez-le ensuite à l'emplacement désiré en appuyant de nouveau sur A.



NIVEAU 14 : LA CAVERNE DU YÉTI

• **Conseils :**
Une seule chose importante à retenir, vous devez courir pour éviter son ombre. Inutile de vous dire que si son ombre est dans le coin, il y est aussi, et à première vue, il n'aime pas trop qu'on vienne le déranger chez lui. En fait, dans cet ultime saga, il faudra être rapide tout en sachant s'arrêter pour se camoufler dès que nécessaire. Toutefois, pas de précipitation !

Tout en gardant un œil rivé sur le décor et les obstacles qu'il renferme, progressez à tâtons vers la droite. Pensez aussi à vous accroupir derrière certains rochers pour vous préserver du Yéti. Parfois, il faudra sauter pour l'éviter ou faire demi-tour. Malheureusement, il faut se dire qu'il n'existe pas vraiment de marche à suivre générale, mais plutôt des actions à accomplir dans chaque cas précis. Vers la fin du niveau, il faut passer au-dessus des gros rochers pour éviter de vous faire avoir par la grosse bébête pleine de poils. Enfin, dès que vous serez arrivé au bout de ce dernier niveau, vous retrouverez votre cher ami Tchang, tout content de vous voir. Vous l'avez sauvé des griffes du Yéti. Félicitations !!!

LES SECRETS DE MEGA FORCE

EN DETRESSE • EN DETRESSE • EN DETRESSE

Ça sent les vacances à plein nez, ne nous oubliez pas ! Bon d'accord, nous aussi on sera partis se faire dorer les doigts de pied sous le parasol avec 2 centimètres de crème SUPER PROTECTOR écran total la nuit seulement. Mais bon, j'espère que vos penserez à nous écrire pour qu'on ait quelque chose à lire en revenant de vacances. D'ailleurs, n'hésitez pas à nous envoyer des cartes postales en tout genre, cela mettra encore un peu de gaieté dans nos bureaux. Quoi qu'il en soit, profitez de ces vacances pour finir ou pour rester bloqué sur vos jeux. Mais profitez-en aussi pour vous aérer un bon coup avant de revenir pour la plupart dans nos bonnes villes polluées à souhait. Mais bon, on y survivra. Big salut à tout le monde et continuez comme cela, vous êtes super !

Julien, alias Le Chef des Nains.

LES QUESTIONS

MEGADRIVE

N°52001 - ALIEN 3
Au niveau 2.2, je n'arrive pas à jouer. Je ne trouve pas l'issue pour passer au niveau suivant. J'espère avoir vos réponses le plus tôt possible. Merci et à bientôt.
Denis DANGREAUX (92)

N°52002 - ASTÉRIX ET LE POUVOIR DES DIEUX
Sur le rivage gaulois, après que le marchand vous ait invité à bord, comment faire pour passer le bateau pirate ? J'ai le rubis, la bague, le poignard et le cœur brisé. Merci à tous !
Jean THOMAS (33)

N°52003 - DRAGON BALL Z
Comment fait-on le «Body Change» de Giniou ? Je fais la manip', mais cela ne marche pas ! Existe-t-il une astuce amusante comme celle du singe de Caïsha ? Merci d'avance.
Yannick RODIERE (90)

N°52004 - LAND OF ILLUSION
Bonjour ! SOS Au quatrième monde, après avoir tué le dragon cracheur de feu et après avoir délivré un personnage, je ne sais pas comment sortir de ce monde. Il y a une chenille qui arrive. Est-ce grâce à elle que je pourrai avancer dans le jeu ? Merci d'avance.
Pablo PEREZ (77)

N°52005 - LANDSTALKER
Je suis bloqué après avoir obtenu «la griffe de Gola». Dans quelle salle obtient-on «les bottes à crampons» ? Je suis impatient de connaître la suite du jeu. Répondez-moi vite ! Merci d'avance.
Ludovic BIBARD (60)

N°52006 - LIGHT CRUSADER
Je n'arrive à prendre que les orbes vert et bleu. Pourriez-vous me dire comment attraper les deux autres (celui avec un panneau où il est écrit «aucune étoile autorisée» et l'autre avec la boîte à musique) ? Merci d'avance.
Julien TRAEGER (Belgique)

N°52007 - MORTAL KOMBAT 3
Dans le numéro 51, il y a une astuce sur MK3 avec les «Killer Kodes». Dans ce menu, il y a l'option «Quick End» qui nous laisse choisir entre les cinq fatalités par combattant. Mais je ne sais pas les utiliser. Pourriez-vous me dire comment ça marche ? Merci d'avance.
M. HOURDEQUIN (59)

N°52008 - SHINING FORCE 2
Après avoir battu le Kraken, j'arrive à un village. J'y trouve du mithril, mais je ne sais pas comment l'utiliser et je suis bloqué au même endroit (le village). Vite, aidez-moi ! Snif !
Sébastien COX (Belgique)

N°52009 - SUPER HYDLIDE
Cela fait bientôt quatre mois et plus que Kaisack (le crapaud) me fait mal. J'arrive à détruire ses bosses mais il continue à me faire saigner. Merci d'avance.
Kaïs KADDAOUI (Belgique)

N°52010 - WONDERBOY IN MONSTER WORLD
J'ai toutes les armes, les armures, les bottes, les boucliers, mais après avoir tué le dragon du volcan, je suis bloqué. Je suis retourné parler avec le dragon du village «Begonia», et il m'a dit :» The deciding battle is now at hand. After receiving the legendary sword from the blacksmith, go to the bell tower at Pujnapil castle and point the sword toward the sky. Emerge victorious and return safely ! We're countig on you !». Que faut-il faire ? Merci d'avance pour vos réponses.
Jérôme FRARY (27)

MEGA CD

N°52011 - PITFALL
Je voudrais savoir où se trouvent les différentes lettres qui composent le mot «Pitfall», car je cherche partout mais je n'ai réussi à trouver que les lettres «i» et le deuxième «l». Merci d'avance.
David PIANTINO (02)

SATURN

N°52012 - ALONE IN THE DARK 2
Salut à toute l'équipe, depuis quatre mois je me prends la tête sur ce jeu. Que faut-il faire pour avoir l'amulette qui se trouve à l'étage, pièce qui m'ouvrira les portes fermées ? J'espère avoir la réponse dans le prochain numéro. Merci d'avance.
Bruno GODEFROY (76)

N°52013 - MAGIC CARPET
Comment faire pour prendre le sort du monde 15 car il apparaît et disparaît aussitôt ? D'autre part, connaissez-vous des codes Action Replay pour avoir de l'énergie et une forteresse indestructible ? Merci.
Michel HUERTAS (41)

N°52014 - VIRTUAL HYDLIDE
Urgent !!! Comment ouvrir la porte du vampire au troisième étage du manoir ? Y-a-t-il une clé, un sort ou une combinaison spéciale ? Merci d'avance.
David HEYMANN (54)

N°52015 - WIPE OUT
Je voudrais savoir pourquoi dans le numéro 49, on disait que ce jeu avait sept circuits, alors que je n'en vois que six. Comment accéder au septième ? S'il y a un code, donnez-le moi SVP. Merci d'avance.
Fabio STOPPA (Belgique)

Formulaire "EN DÉTRESSE" (à découper et/ou recopier)

Le présent bulletin est destiné à vous aider à formuler facilement et précisément vos Questions/Réponses à notre rubrique "En Détresse" (demande d'aides, précisions, explications, etc.), tout en nous permettant de les exploiter plus rapidement. Merci de le remplir lisiblement et de le renvoyer à "En Détresse", MEGA FORCE, 6 Blvd du Général Leclerc. 92115 CLICHY Cedex.

NOM DU JEU : .....

CONSOLE : .....

Cochez votre rubrique :

☐ **QUESTION** ☐ **RÉPONSE au N°**.....

.....

.....

.....

.....

.....

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....

AGE : ..... **ADRESSE :** .....

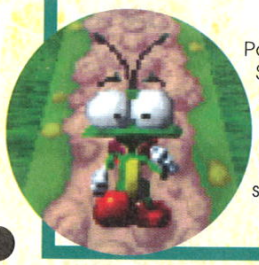
C.P. : ..... **VILLE :** .....

LES RÉPONSES

SAT BUG

Je suis bloqué au niveau 2, scène 1. Faute de vie et de Continues, je ne peux accéder à la scène suivante. Par conséquent, j'aimerais savoir s'il existe des codes pour parvenir au niveau suivant. Merci d'avance.

Mickaël CLERC (34)



Pour sauter les niveaux, à l'écran START/OPTION, fais B, A, B, Y, ↓, →, A, L, ↓. Tu entendras alors un cri. Commence ta partie et appuie sur ↑ et L pour sauter les niveaux, et si tu veux revenir en arrière, appuie sur ↓ et L simultanément.

Jeremy RENAULT (75)

MD LA LÉGENDE DE THOR

J'arrive à détruire le boss du volcan salle 4. Je ressors et j'emprunte le crochet salle 2. Là ,j'arrive à la salle 5. Je passe sous un pont et j'arrive à la Route de l'ermite. Comment faut-il faire pour passer de rocher en rocher, car il y a ni crochet ni téléporteur. Merci pour vos réponses. Salut !

Franck CAILLON (86)

Cher Franck, pour passer de rocher en rocher, il te suffit de te placer à l'endroit où les rochers sont les plus proches. Prends ton élan du bout du rocher où tu es placé en courant (deux fois avant pour courir) et saute. Tu te retrouveras tout simplement sur le rocher d'en face ! Bonne chance et surtout n'abandonne pas !

Stéphane RODRIGUEZ (20)

SAT MYST

Lorsque j'arrive dans la fusée, je joue les notes puis j'abaisse le levier et il ne se passe rien. J'aimerais savoir comment faire et connaître aussi l'ordre de passage des mondes. Merci d'avance.

Johan BEISSAT (87)

59 correspond au voltage du décollage. Allez au générateur et appuyez sur les boutons (1, 2, 3, 6, 7, 8, 10). Si vous dépassez, vous grillerez les fusibles. Ressortez et enclenchez les deux interrupteurs en haut des tours électriques (une derrière la maison, l'autre près de la fusée). Pour le décollage, montez les boutons du nombre de crans suivant, en partant de la gauche : 8, 20, 23, 13, 6. L'ordre de passage est Mechanical Age-Stoneship-channelwood-selenetic.

Kaïs RADDAOUI (Belgique)

MD JUNGLE STRIKE

J'ai un problème. Je ne sais pas où on trouve la moto et dans quel stage. Merci d'avance et longue vie à Sega.

Chafik RABHI (77)

Elle se trouve au stage 5. Pour l'ouvrir, il faut mener à bien les quatre premières missions du stage 5. Quand ces missions sont faites, tu détruis les immeubles de la mission 5. Là, des fourgons blindés partiront. Tu ne peux les détruire qu'avec la moto. Ensuite, tu vas au Power Grid. Tu verras une maison. La moto est dans la cour. Atterris et tu auras la moto.

Orlando BUCHER (66)

MD SOLEIL

Voilà, j'ai essayé à plusieurs reprises de trouver le guépard et je l'ai vu sur la plage Anémone. J'ai essayé de lui parler mais je n'ai pas réussi. J'aimerais savoir comment le mettre dans mon groupe. Merci d'avance.

Cindy MARTINEZ (69)

Le guépard que tu as vu sur la plage Anémone n'est pas celui que tu cherches. Tout d'abord, va chez l'éléphant en sautant trois fois devant la porte. Il t'apprendra à soulever les objets. Va au nord, soulève le rocher et récupère le pingouin. Maintenant, va à Fleur de feu. Bonne chance pour la suite.

Christopher CASTA (84)

LA SÉLECTION DE LA HOT-LINE SEGA

JACK IS BACK (SATURN)

Comment récupérer l'Amulette dans la salle du Vaudou ?

Une fois que tu as mélangé le vin et le poison, pose le tout sur le passe-plat de la porte qui se trouve à droite de la cuisine afin de neutraliser les deux gardes qui se trouvent derrière . Ainsi, tu auras le champ libre pour rentrer. Dans la pièce se trouve un orgue. Mets les deux jetons récupérés précédemment dans celui-ci. Regarde le sol et tu pourras récupérer une pièce d'or. Une fois cette action faite, tu peux aller prendre l'Amulette dans la salle du Vaudou.

D (SATURN)

Que dois-je faire avec les deux statues du Sagittaire et du Verseau qui se trouvent près de la fontaine dans le jardin ?

Après avoir ouvert la porte de la maison avec l'épée, à l'étage supérieur, tu trouveras un appareil. Baisse le levier de droite sur le symbole du Sagittaire (un arc), regarde dans la lunette et mémorise la couleur que tu vas voir. Fais en de même pour le Verseau (3 petites vagues), et mémorise également la couleur. Tu n'as plus qu'à cliquer la bonne couleur sur les interrupteurs de chaque statue.

JOHNNY BAZOOKATONE (SATURN)

Quel objet faut-il donner au videur de la discothèque pour pouvoir y rentrer ?

Pour rentrer dans la discothèque, il te faut l'invitation qui se trouve au-dessus du videur. Pour accéder à celle-ci, tu dois aller récupérer la mallette qui se trouve au troisième étage à droite du téléporteur. Pousse-la pour qu'elle tombe au rez-de-chaussée et place-la à droite de l'invitation au-dessus du trou. Tu n'as plus qu'à aller au premier étage, tomber dans le trou et grâce à ton élan, tu attraperas l'invitation.

LIGHT CRUSADER (MEGADRIVE)

Comment battre le dernier Boss ?

Pour le battre, tu dois commencer par détruire les quatre sphères de couleur qui sont dans chacune de ses mains. Ensuite, tu n'as plus qu'à le frapper ou à lui envoyer toute ta magie pour le détruire.

Tous les gentils lecteurs qui ont répondu ce mois-ci se verront offrir un joli T-Shirt de la part de LUDI GAMES. Merci à tous !

SEGA SATURN

GRATUIT !
140F EN BONS D'ACHAT

1490F

PlayStation

GRATUIT !
140F EN BONS D'ACHAT

1490F

NINTENDO la 64 Bits

IMPORT DISPO !

TEL.

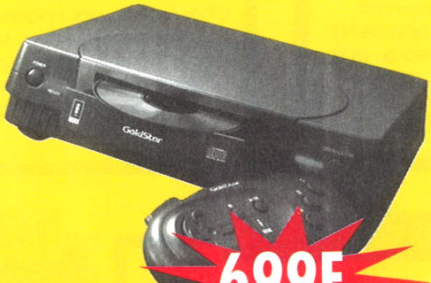
MEGA DRIVE

249F*

SUPER NINTENDO.

369F*

3DO Goldstar



699F

JAGUAR

499F

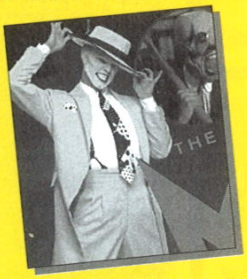
*Prix sur consoles Megadrive 1 et Super Nintendo d' occasion

Exemples de prix valables sur des jeux d'occasion

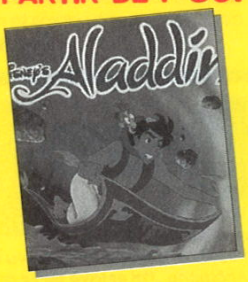
Septembre 96 : Score Games s'installe sur + de 900 m² face à la gare St Lazare au 6 rue d' Amsterdam - 75009 Paris

JEUX MEGADRIVE
A PARTIR DE : 39F

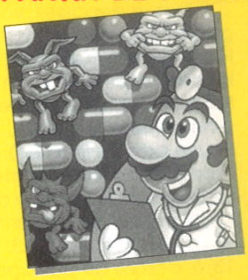
JEUX SUPER NINTENDO
A PARTIR DE : 69F



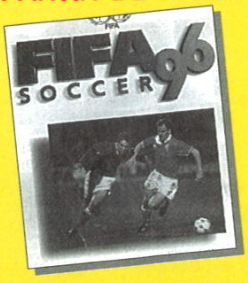
JEUX GAME GEAR
A PARTIR DE : 39F



JEUX GAME BOY
A PARTIR DE : 49F

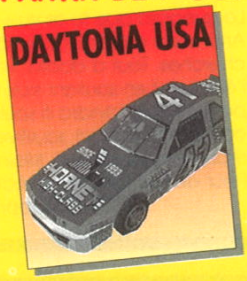


JEUX 3DO
A PARTIR DE : 69F



JEUX JAGUAR
A PARTIR DE : 49F

JEUX SATURN
A PARTIR DE : 99F



JEUX PLAYSTATION
A PARTIR DE : 99F

3615 SCORE GAMES

SCORE GAMES

TELEPHONE 36 685 686

REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

PARIS / CONSOLES
16 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290

PARIS / CD-ROM
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68

PARIS 6 ème
56 Bd St Michel
75006 PARIS
(1) 43 25 85 55

PARIS 16 ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(1) 44 05 00 55

AMIENS (80)
19 RUE DES JACOBINS
galerie des Jacobins
80000 AMIENS
22 97 88 88

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666

ST DENIS (93)
Centre commercial
St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 St DENIS
(1) 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 RUE DU GENERAL LECLERC
ENTRÉE RUE PIETONNE
CRETEIL VILLAGE
94000 CRETEIL
(1) 49 81 93 93

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
49 50 58 58

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
(1) 39 50 51 51

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
61 216 216

NOUVEAU juillet

CHELLES (77)
Centre Commercial
CHELLES 2
Nationale 34
77508 CHELLES
36 685 686

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TELEPHONE DE 10 A 19H : (1) 43 290 290

+ 100 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

MASTER/GAME GEAR

GAME GEAR D'OCCASION	399
JEUX GAME GEAR NEUFS	
ALADDIN	249
COFFRET ASTERIX	199
COLUMNS (SANS BOITE NI NOTICE)	39
COSMIC SPACEHEAD	49
DR ROBOTNICK	199
F-1 CHAMPIONSHIP	99
JUDGE DREDD	99
MICKEY MOUSE 3 - ILLUSION	199
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
REN & STIMPY	99
SONIC 1	39
STARGATE	99
TRUE LIES	99
WIZZARD PINBALL	99
JEUX GAME GEAR D'OCCASION	
ALIEN 3	79
BATMAN RETURNS	99
CHAKAN	99
DEVILISH	79
DONALD DUCK	139
DRAGON CRYSTAL	99
ECCO THE DOLPHIN	79
FIFA	199
FORMULA 1	139
GAME PACK 4 EN 1	139
MORTAL KOMBAT	149
MORTAL KOMBAT 2 JAP	139
OLYMPIC GOLD	149
PRINCE OF PERSIA	139
SONIC 2	99
SPACE HARRIER	59
STAR WARS	139
STREETS OF RAGE 2	139
SUPER MONACO GP 2 - A.SENNA	139
TALESPIN	139
WORLD CLASS LEADERBOARD	79
JEUX MASTER SYSTEM NEUF	
AGASSI TENNIS	99
CHAMPIONSHIP HOCKEY	269
DESERT SPEEDSTRAP	199
DESERT STRIKE	139
LES SCHTROUMPFS	249
MICKEY MOUSE 2 - LAND OF ILL	149
MORTAL KOMBAT	199
MORTAL KOMBAT 2	299
ROBOCOP VS TERMINATOR	199
SONIC CHAOS	139
SONIC SPINBALL	249
SPEEDY GONZALES	299
STAR WARS	199
JEUX MASTER SYSTEM D'OCCASION	
AFTER BURNER	99
ALIEN 3	89
BASKETBALL NIGHTMARE	139
CHUCK ROCK	99
DESERT SPEEDSTRAP	139
DONALD DUCK	139
ENDURO RACER	99
G-LOC	99
GHOULS'N GHOSTS	99
HEAVY WEIGHT CHAMP	99
INDIANA JONES	99
MICKEY MOUSE-CASTLE OF ILL	99
OLYMPIC GOLD	159
POPULOUS	159
STAR WARS	139
STRIDER	79
SUPER KICK OFF	99
SUPER MONACO GP	99

32X/MEGA-CD

ADAPTATEUR 32X OCCASION	499
JEUX 32 X NEUFS	
AFTER BURNER	399
COSMIC CARNAGE	199
FIFA 96	299
GOLF 36 GREAT HOLES	349
KNUCKLES CHAOTIX	299
KOLIBRI	299
MORTAL KOMBAT 2	99
MOTOCROSS 32 X	369
MOTOCROSS 32 X SS BOITE	299
NBA JAM TOURNEMENT. EDITION	99
NFL Q-BACK	99
SPACE HARRIER	399
STAR WARS ARCADE	349
STELLAR ASSAULT	399
TOUGHMAN CONTEST	349
VIRTUA FIGHTER	299
WWF RAW	349
JEUX 32 X D'OCCASION	
AFTER BURNER	199
DOOM	249
GOLF 36 GREAT HOLES	199
KNUCKLES CHAOTIX	199
METAL HEAD	199
MORTAL KOMBAT 2	79
MOTOCROSS 32 X	249
MOTOCROSS 32 X SS BOITE	199
NBA JAM TOURNEMENT. EDITION	79
STAR WARS ARCADE	139
STELLAR ASSAULT	199
VIRTUA RACING DE LUXE	139
JEUX MEGA-CD NEUFS	
MEGA-CD 2 OCCASION	499
BATMAN RETURNS	99
DRAGON'S LAIR	449
DUNE	199
DUNGEON EXPLORER	199
DUNGEON MASTER II	199
ECCO 2	399
ETERNAL CHAMPION	199
FATAL FURY SPECIAL	249
LETHAL ENFORCERS +1 PISTOLET	199
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	249
MICKEY MANIA	99
MORTAL KOMBAT	99
NBA JAM	99
NIGHT TRAP (VF)	199
REBEL ASSAULT STAR WARS	149
SAMOURAI SHODOWN	249
SHINING FORCE	299
THEME PARK	299
THUNDERHAWK	199
TOMCAT ALLEY (VF)	199
JEUX MEGA-CD D'OCCASION	
BATTLECORPS	199
BLOODSHOT	199
CORPSE KILLER	149
DRAGON'S LAIR	269
DUNE	139
ECCO THE DOLPHIN	139
FINAL FIGHT	139
GROUND ZERO TEXAS	169
JURASSIC PARK	299
LETHAL ENFORCERS +1 PISTOLET	139
MICROCOSM	139
NIGHT TRAP	139
NOVASTORM	269
PRIZE FIGHTER	169
ROBO ALESTE	139
SILPHEED	149

MEGADRIVE

JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUES	249
ALADDIN	299
ALIEN 3	299
ALIEN SOLDIER	199
ATP TOUR	449
BATMAN FOREVER	299
BOOGERMAN	199
CASTLEVANIA NEW GENERATION	179
COMIX ZONE	429
CUTTHROAT ISLAND	299
DESERT DEMOLITION	299
DR ROBOTNIK	149
DRAGON'S REVENGE	299
DYNAMITE HEADDY	199
EARTHWORM JIM 2	299
ECCO 2	199
ETERNAL CHAMPIONS	199
EXO SQUAD	399
FIFA SOCCER 96	249
FRANCK THOMAS BIG HURT	299
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	369
JOHN MADDEN 96	249
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION	199
KAWASAKI SUPER BIKES	299
KICK OFF 3	199
LEGENDE DE THOR	PROMO !
LEMMINGS 2	199
LIGHT CRUSADER	299
LIVRE DE LA JUNGLE	249
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3	449
NBA JAM	99
NBA JAM TE	199
SOLEIL	299
TOY STORY	399
TINTIN AU TIBET	449
VIRTUA RACING	349
JEUX MEGADRIVE D'OCCASION	
AFTER BURNER 2	199
AGASSI	169
ALADDIN	169
ALEX KIDD	79
AMAZING TENNIS	99
ANOTHER WORLD	139
AP TOURNAMENT GOLF	169
ARIEL THE LITTLE MERMAID	169
BALL Z	139
BARKLEY	199
BASEBALL 2020	199
BLADES OF VENGEANCE	199
BRUTAL	199
BUBSY 2	199
CORPORATION	139
DAVIS CUP TENNIS	139
DESERT STRIKE	275
DRACULA	139
DRAGON'S FURY	249
EA SPORTS DOUBLE HEADER	169
EARTHWORM JIM	299
ECCO	99
ECCO 2	139
ETERNAL CHAMPIONS	129
EUROPEAN CLUB SOCCER	59
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	139
F 22 INTERCEPTOR	169
FANTASIA	99
FATAL FURY	169
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE	249
FIFA SOCCER 95	169
FLASHBACK	169

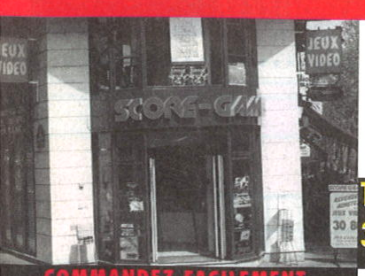
MEGADRIVE

GHOULS'N GHOSTS	99
GODS	99
GREENDOG	99
HARD BALL	159
HYPER DUNK	99
JUNGLE STRIKE	249
JURASSIC PARK	149
KING'BOUNTY	139
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	99
LAKERS VS CELTICS	99
LANDSTALKER	275
LEGENDE DE THOR	299
LEMMINGS 2	139
LIGHT CRUSADER (VF)	199
MARBLE MADNESS	199
MARIO LEMIEUX HOCKEY	139
MC DONALD'S TREASURELAND	249
MEGA TURRICAN	139
MEGA-GAMES 1	139
MEGA-GAMES 2	139
MEGALOMANIA	99
MICKEY & DONALD-WORLD OF ILL	139
MICKEYMANIA	169
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	139
NBA ACTION 95	169
NBA ALL STAR CHALLENGE	79
NBA JAM	69
NBA JAM T.EDITION	139
NBA LIVE 95	169
NBA SHOWDOWN	149
NFL-QBACK CLUB	169
NHLPA HOCKEY 94	149
NHLPA HOCKEY 95	169
OLYMPIC GOLD	249
PGA EUROPEAN TOUR	199
PGA TOUR GOLF 2	199
PGA TOUR GOLF 96	279
PHELIOS	139
QUACKSHOT	79
RISKY WOODS	99
ROBOCOP VS TERMINATOR	169
ROI LION (LE)	249
SAMURAI SHODOWN	299
SHINING FORCE	169
SHINING IN THE DARKNESS	275
SIDE POCKET	275
SIMPSONS VS MUSTANTS	139
SKELETON KREW	199
SONIC	39
SONIC 2	99
SONIC SPINBALL	169
SPARKSTER	139
SPEEDBALL 2	79
SPIDERMAN	59
STREET FIGHTER 2	139
STREETS OF RAGE 2	199
STRIKER	249
SUPER MONACO GP 2/A.SENNA	249
SWORD OF VERMILION	149
THEME PARK	299
THUNDER FORCE 4	249
TINY TOONS	139
TOKI	139
WAYNE GRETZKY NHLPA ALL STARS	249
WHERE IN TIME IS CARMEN SD	139
WIMBLEDON TENNIS	169
WINTER OLYMPICS	139
WONDER BOY 5	99
WORLD CLASS LEADERBOARD	139
X MEN	249
ZOMBIES	169

SATURN

CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE INTERNE	
+ 140F BONS D'ACHAT	1490
ACCESSOIRES SATURN	
ACTION REPLAY PRO SATURN	399
ADAPTATEUR UNIVERSEL US/JAP	199
VOLANT ARCADE RACER	449
CARTE VIDEO + 1 CD DEMO	1190
JOYSTICK VIRTUA STICK	299
MANETTE SATURN ORIGINE	169
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
MANETTE TURBO PAD	149
PISTOLET FIRE	249
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX SATURN NEUFS	
3D LEMMINGS	349
ALIEN TRILOGY	399
ALONE IN THE DARK 2	349
BAKU BAKU ANIMAL	349
BLACK FIRE	399
BUG	399
CHAOS CONTROL	369
CLOCKWORK KNIGHT	199
CLOCKWORK KNIGHT 2	349
CRITICOM	399
CYBERIA	369
D	399
DAYTONA USA	199
DEFCON 5	349
DESTRUCTION DERBY	349
DIE HARD TRILOGY	399
DISCWORLD	349
DRAGON BALL GT - JAP	499
DRAGON BALL Z	399
EARTHWORM JIM 2	399
EURO 96	399
FIFA 96 PROMO !	249
GEX	299
GOLDEN AXE THE DUEL	349
GUNDAM	399
HANG ON GP 96	399
HI OCTANE	369
HORDE (THE)	349
IMPACT RACING	399
IN THE HUNT	399
JOHNNY BAZOOKATONE	349
MAGIC CARPET	369
MORTAL KOMBAT 2	349
MYST	399
NBA JAM T.E	399
NEED FOR SPEED	369
NHL HOCKEY	399
NIGHT WARRIORS	399
OFF-WORLD INTER. EXT.	349
PANZER DRAGON 2 (JAP)	349
PANZER DRAGON 2 (VF)	399
PARODIUS	399
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	399
POWER PLAY HOCKEY	399
PRIMAL RAGE	369
RAYMAN	399
RETURN TO ZORK	399
RISE 2	399
ROAD KILL	399
ROAD RASH	369
ROBOTICA CYBERNATION	349
SEGA RALLY	369
SHELLSHOCK	369
SHINOBI-X	349
SIM CITY 2000	399
SKELETON WARRIORS	399
SLAM & JAM	299
STREET FIGHTER ALPHA	399
STREET FIGHTER MOVIE	399
THEME PARK	399
THUNDERHAWK 2	349
TILT	399
TITAN WARS	369
TOSHINDEN	399
TRUE PINBALL	349
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349
VICTORY BOXING	399
VICTORY GOAL	199
VIRTUA COP	369
VIRTUA COP + PISTOLET	499
VIRTUA FIGHTER 2	369
VIRTUAL OPEN TENNIS	399
WING ARMS	399
WIPE OUT	349
WORMS	349
X-MEN	369
ZOOP	369
+ 500 JEUX D'OCCASIONS SATURN (EXEMPLES DE PRIX...)	
CYBER SPEEDWAY	249
DAYTONA USA	99
D	299
HI OCTANE	279
JOHNNY BAZOOAKTONE	279
MANOIR DES AMES PERDUES	199
MYST	249
MYSTARIA REALMS OF LORE	279
NHL HOCKEY	269
PANZER DRAGON	199
PEBBLE BEACH GOLF	269
ROBOTICA CYBERNATION	249
SHINOBI-X	199
THEME PARK	299
THUNDERHAWK 2	279
VICTORY BOXING	269
VIRTUA FIGHTER 2	279
VIRTUA FIGHTER REMIX	149
VIRTUA RACING	169
VIRTUA HYDLIDE	169

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603



COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

TELEPHONE 36 685 686
3615 SCORE GAMES

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
COTE ARGUS DE VOS JEUX
OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTÉS & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client ☐☐☐☐☐

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)			CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

ME 07-08/96

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR • P

★ MEGADRIVE 32X ★

VENTE

Département 68

Vds 32X + 4 jx (Doom, VF, VR, NBA JAM TE) : 900F ou MD II + 3 man. (1 à 6 boutons) + 17 jx (E.C., EWJ 2, Toy Story, Sonic 3, Compil, Flashback, Mega Games 1 et 2...) : 1800F ou le tout en TBE : 2500F. Tél. ap. 18H au 89 50 12 08.

Département 69

Vds 32X + 4 jeux (Doom, VR de Luxe...) : 600F et MD2 + 2 pads + 5 jeux : 300F, le tout : 850F. Tél. au 78 21 01 67 ou écrire à BARBE Pascal, 76 Grande Rue, 69800 ST PRIEST.

Vds 32X + Virtua Racing : 450F. Tél. au 78 08 78 85 après 18H à Xavier ou écrire à GONDELMANN Xavier, 7 Allée du Bois des Côtes, 69300 CALUIRE ET CUIRE.

★ GAME GEAR ★

Département 46

Vds sur GG Shinobi : 110F, Donald Duck : 110F, Sonic 2 + Sonic Spinball : 200F, Battletoads : 180F, prix à déb. Ech. possible contre Arena. Tél. au 65 34 27 87 à Sylvain.

Département 76

Vds GG + 5 jx Road Ragh, Columns, Aerial, Devilish, Kick off + adapt. : 600F à déb. Tél. : 35 34 13 25 ou écrire à LECOIFFIER Laurent, 14 Hameau du Château, 76116 BLAINVILLE CRENAN.

★ MASTER SYSTEM ★

Département 75

Vds MS2 + 14 jeux (Olympic Gold, CGII, Alien 3 et Jurassic Park) + 2 man. + adapt. sect. et prise péritel, le tout en TBE prix entre 900F et 1000F à discuter. Tél. entre 18H et 21H à Mickael au 45 03 00 25 ou écrire à FERRAND Mickael, 50 Bd Emile Augier, 75116 PARIS.

★ MEGA-CD ★

Département 37

Vds M-CD + 2 jeux (T. Alley) : 500F, jeux M-CD (Ecco, F. Fight) 200F les 2, jeux MD (E. Jim, Flashback) : 300F, les 2 adapt. jeux MD/MS 150F. Tél. le soir au 47 54 50 33.

Département 93

Vds M-CD 2 + 7 jeux (Night Trap, Dune, T. Alley, Rebel Assault, Road Avenger, Soccer 94, Streets of Rage) : 1200F. Tél. à Eric au 43 88 14 79 ou 43 32 36 37.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 07

Ach. DBZ l'appel du Destin : 200F. Tél. à Damien : 75 52 13 14.

Département 26

Ach. Maximum Carnage : 69F. Ecrire à LE BARILLIER Damien, Quartier Peyrambert, 26400 CREST.

Département 42

Ach. DBZ à 150F max. ou MK 3 à 150F. Tél. au 77 61 47 87.

Département 78

Ach. action replay pro 2 à 150F possibilité d'échange avec 1 jeu. Tél. après 18H au 39 57 66 93.

CONTACT

Département 14

Ech. sur MD Megalomania contre Robocop vs Terminator ou Power Monger. Vds aussi 32X + 2 jeux Star Wars et VR de Luxe : 500F. Tél. à Nicolas au 31 69 73 06.

Département 57

Ech. EWJ, le Roi Lion, Sonic 3, Robocop vs T., Rise of the R., Wrestle Mania, Titi et Gros Minet... contre S. of Rage 2-3. Ecrire à Mr GORSKI, 6/1 Impasse Dauphiné, 57150 CREUTZWALD.

Département 62

Ech. MD2, 1 man. + 11 jx (Alien 3, EWJ 1 et 2, Flashback, SF2'...) contre Saturn 1 man. + 1 ou 2 jx. Ecrire à BOURGEOIS Jérémy, 63 Rue Robert Ayle, 62110 HENIN-BEAUMONT.

VENTE

Département 01

Vds nbrx jx + AR 2 à prix très intéressants dans région de LYON. Tél. : 79 81 58 09 ou écrire à Stéphane MATHIEU, 1 Place des Catalpas, sonod, 01300 BELLEY pour avoir une liste complète.

Vds MD + 3 man. + AD 4 joueurs + 21 jx (Aladdin, Legende de Thor, Dune, Landstalker, Desert Strike, NHL Hockey 94, Ecco, Winter Olympics, Mega Games I, David Robinson Lotus...) prix : 1800F. Tél. au 74 00 57 83.

Département 06

Vds M-CD 2 : 350F, vds 32X 350F, vds jx MD, M-CD, 32X : 150F max. état neuf en version europ. + boîte + notice (simulations, action 3D du type MIG29, F117, Truelie, Ecco II...). Tél. : 93 31 58 68 ou écrire à SALVAN David, le clos des pins n13, 50 Moyenne Corniche Pugets, 06700 ST LAURENT DU VAR.

Département 13

Vds MD + 18 jx (Landstalker, Super SFII, Roi Lion, FIFA 95, Earthworm Jim...) + pist. avec jeu + pro action replay II + 3 pads (2 à 6 boutons). Poss. vente séparée. Tél. ap. 18H au 91 82 30 34 ou écrire à CRISTANO Nicolas, Super Valmont Lagarde 4, 430 av. Delattre de Tassigny, 13009 MARSEILLE.

Vds 32X + Starwars + Motocross + Championship : 600F. Vds aussi MD + 5 jx : 300F ou le tout à déb. Tél. : 91 31 84 40.

Département 15

Vds MD + M-CD 2 + 15 jx MD + 4 jx CD + 3 man. pro 3, le tout : 1600F. Vds sur saturn VF + Daytona + Bug + Vic Gool + Panzer D. + Digital Pinball : 500F. Tél. : 71 40 20 43.

Département 38

Vds Menacer : 250F, action replay pro 2 : 200F ou le tout : 400F. Tél. au 72 48 85 49.

Département 40

Vds 96 jx sur MD et 12 jx sur M-CD entre 100F et 200F liste sur demande, originaux uniquement. Tél. : 58 75 47 37 ou écrire à P. NAUD, 14 Av. de la côte d'argent, 40000 MONT DE MARSAN.

Département 43

Vds MD + 1 jeu + adapt. jap. + man. infra rouge + Bazooka + 6 jeux + 15 MF : 2500F à déb. Tél. au 71 77 17 57.

Département 44

Vds L. Crusader : 299F, G. Gladiator : 99F, Quackshot (jap.) : 149F, Soleil : 199F, Sonic 1 et 3 : 299F, poss. éch. peux envoyer par colis (+20F). Tél. à Yann le week-end ou après 18H au 40 51 34 16 ou écrire à GRIDAY Yann, Le Plessis, 44170 LA GRIGONNAIS.

Vds 17 jx MD de 100F à 250F (SF2', Bubsy, Mega Games I, Sunset Riders, Mickey et Donald, Rocket Knight, Taz, Cool Spot, Kid Chameleon, Wiz'n Liz, Robocop vs Terminator...) prix à déb. Tél. : 40 29 22 71 ou écrire à TRICHET Pierre, 17 Bd Eugène Orieux, 44000 NANTES.

Département 54

Vds MD + 2 man. + 7 jx (Demolition Man, VR...). Ach. 1500F cédé : 1000F + MS II + man. + 9 jx (Asterix 2...) acheté : 1500F cédé : 800F. Tél. à Jean au 83 75 21 53.

Département 62

Vds jx sur MD (Bubsy : 100F, Atomic Runeret Gain Grond : 70F chacun). Tél. à Philippe : 21 38 61 95 ap. 18H ou écrire à DRANSART Philippe, 40 Rue de Valbelle, 62500 ST OMER.

Vds sur MD Super Hang-on (simulation de moto) : 100F en TBE. Tél. à Hervé au 21 81 46 84.

Département 71

Vds le Roi Lion : 230F et Ecco 2 : 140F. Tél. au 85 75 52 37 à Sébastien entre 18H et 21H.

Département 75

Vds 25 jeux MD Theme Park, Soleil, NHL 95. Ach. nouveautés. Ecrire à Arnaud BOUSEZ, 18 rue de Patay, 75013 PARIS, tél. après 18H au 45 84 08 90.

Département 77

Vds lot de 9 jx (DBZ, MK2, roi Lion, Fatal Fury, Eternal Champion, Street Fighter...) : 1350F, poss. vente séparément états neufs. Tél. à Vincent ap. 19H30 : 60 72 84 28.

Département 87

Vds MD + 3 man.ettes dont 1 proG + 2 fighter Stick (6 boutons, turbo, ralenti) 20 jx (Micro Machines 96, SF2', Comix Zone, Ranger X...) : 2300F ou éch. contre Saturn + 1 man. + 1 jeu. Téléphoner de 20H à 21H au 55 39 05 56 ou écrire à PELLETIER Romain, Lot. du Panorama, 9 imp. P. Loti, 87110 SOLIGNAC.

Département 91

Vds MD + 2 manettes dont 1 à 6 boutons + 7 jeux + 1 cassette action replay : 850F cause chômage. Téléphoner ap. 19H30 : 69 53 93 61.

Vds MD + M-CD + 32X + 5 jeux (Doom, Star Wars) 2000F. Tél. au 60 19 28 64.

Département 92

Vds MD + 3 man. dont 2 à 6 boutons + 5 jeux (Batman and Robin, Micro Machine 96...) le tout vendu à 900F. Tél. à Guillaume au 47 80 08 05 vers 18H ou écrire à LOVINY Guillaume, 26 rue Victor Hugo, 92270 BOIS COLOMBES.

Département 94

Vds MDII + 9 jeux FIFA 96, FIFA 95, NHL 95, NBA 96, Tennis, Legende Thor, Budokan, D & D, Super Hydlide : 1000F. Tél. après 18H30 au 48 83 33 85.

★ SATURN ★

ACHAT

Département 16

Ch. Sim City 2000 à 200F maxi. voir port ap. et ch. autres jx merci d'avance ! Renvoyer une lettre à Mr Pierre AUTIN, Bd Leon Blum bat 25 N21,16800 SOYAUX ou tél. : 45 95 50 20.

Département 44

Ach. Clockwork Knight 2 : 200F. Tél. : 40 59 57 99.

Département 62

Ach. jx Saturn VF (D. Sega Rally, VF 2...). Tél. : 21 50 09 08.

CONTACT

Département 27

Ech. King of Fighters 95 (jap.) contre DBZ 1 (jap.), Toshinden, Ultimate, MK3 ou Street alpha et éch. FIFA 96 contre Rayman. Tél. au 32 29 98 44 ou écrire à SERVAIS Nicolas, HLM Champagne 1432, 58 rue des Erables, 27160 BRETEUIL SUR ITON et uniquement dépt. 27.

Département 50

Ech. sur Saturn Fran. NBA JAM te contre Virtual Golf, Road Rash, Myst ou the D. Tél. après 18H au 33 21 11 36 à Michel MOULIN, 22 Rue Kennedy, 50310 MONTEBOURG.

Département 53

Ech. Titan Wars, Gex, Sega Rally, Myst. Ecrire à Mr BIDEGARAY Bruno, «la Beillardiere» 53240 LA BACONNIERE.

Département 59

Ech. jeux Saturn Titan Wars Clockwork 1 et 2, Toshiden, Remix, Outlaws, F1 Chalenge, Wipeout, DBZ GT contre nouveautés. Ecrire à Mr MARTEL, D21 rue du 19 Mars, 59590 RAISMES, tél. : 27 28 93 23.

Département 65

Ech. FIFA 96 et NHL Hockey sur Saturn fra. Faire des propositions à Christophe au 62 98 83 23 ou écrire à DOUCET BON Christophe, 1 Place du Monument, 65250 HECHES.

VENTE

Département 01

Vds Worms 200F + jeux MD et Mega-CD. Tél. aux heures de repas au 74 34 50 37 ou écrire à CINY David, 89 allée Jules Pellaudin, 01500 AMBERIEU EN BUGEY.

Département 02

Vds FIFA 96 : 220F, Shinobi X : 190F, Cyberspeedway : 160F, frais de port compris. Tél. ap. 18H : 23 20 18 92.

Département 13

Vds jx Saturn entre 150F et 250F + volant 290F + jx MD Sampras, W. Cup USA 94, MK 2 : 150F chac. Tél. à Stéphane : 42 55 31 55.

Département 44

Vds D. : 250F, the Horde : 250F. Tél. ap. 18H : 40 89 41 33.

Département 54

Vds Daytona + Clockwork 1 : 150F, FIFA : 150F, pas d'éch. Tél. à Xavier WE uniquement : 83 21 75 67 ou écrire à RIQUET Xavier, 18 Allée de la Butte, Ste Genevieve, 54420 PULNOY.

Département 59

Vds V. Goal, Myst, Daytona, Clockwork 2, Virtual Hydlide, prix : 150F le ou 250F les 2 ou 350F les 3 ou éch. VS Panzer Dragoon 2 ou K. of 95. Tél. ap. 19H : 27 66 15 23 ou écrire à FREHAUT Cédric, 72 rue de maubeuge, 59330 HAUTMONT.

Département 60

Vds jeux vidéo et consoles en tout genre (surtout PSX et Saturn) à prix sympa. Alors à tout de suite au 44 42 85 60 ou au n° privilège 24H/24H au 09 92 43 92.

Département 64

Vds ou éch. sur Saturn Robotica, Virtua Fighter, Virtua Cop + Gun + D. Tél. à Rodolphe au 59 84 73 06.

Vds NHL Hockey : 170F et vds MD + 3 jeux 2 man. turbo : 280F. Tél. au 59 55 97 69 ou 59 56 02 11 sauf le vendredi.

Département 76

Vds Saturn jap. + 2 man. + 2 jeux (Daytona Robotica) : 1800F. Tél. au 35 46 72 13 à Sébastien.

Département 93

Vds sur Saturn Rayman : 250F, NBA JAM te : 250F, Daytona (jap.) : 200F, Greatest Nine (jap) : 200F. Tél. : 48 95 28 69.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. •
• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) • ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ★ MEGADRIVE ★ ★ MEGA-CD ★ ★ GAME GEAR ★ ★ MASTER SYSTEM ★ ★ SATURN ★ ★ 32 X ★

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 52

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

GAGNEZ

À TOUS LES COUPS !

SOS CONSOLES

LE 1ER MENSUEL 100 % ASTUCES

TOUS LES COUPS :

• Animalities • Astuces et autres Cheat Codes •
Babalities • Coups spéciaux • Dernier Soupir •
Enchaînements • Fatalités • Friendships •
Furies • Hyper-X • Magies •
Projections • Super Attaques •
Super Combos •
Super Pouvoirs •
X-Abilities

SPÉCIAL BASTON

Battle Arena Toshinden 2 PLAYSTATION
Battle Arena Toshinden Remix SATURN
Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 PLAYSTATION
Golden Axe The Duel SATURN
Mortal Kombat II PLAYSTATION/SATURN
Night Warriors SATURN
Street Fighter Alpha Warriors'Dream PLAYSTATION/SATURN
Tekken 2 PLAYSTATION
Ultimate Mortal Kombat 3 SATURN
X-Men Children of the Atom PLAYSTATION/SATURN

TOUT L'ÉTÉ CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

playstation - saturn - nintendo 64

playmag

le premier mensuel des consoles nouvelle génération

148 pages

d'infos, tests, previews,
top secret, tips....
sur les consoles
nouvelle génération

le meilleur de l'info sur

PLAYSTATION_
SATURN_
NINTENDO 64_

EN VENTE TOUT L'ÉTÉ CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX